100% instrukcja do gry Big Race U.S.A.

REKLAMA
Najlepsza gra przygodowa tego roku - The Longest Journey
CD-ACTION 10/10
Chcesz wiedzieć więcej? Czytaj na następnej stronie.

CD-ACTION

Nr 12/2000 (34)
Grudzień
2000

ISSN: 1429-964X
INDEX: 343102

www.actionplus.com.pl

Action PLUS®

PC PSX N64 • TIPSY PORADY SOLUCJE

Cena: 3,99 zł

Rune

Pełna solucja pokazująca, jak pokierować krokami Ragnara, aby pokonać zło! Chwyć miecz i zmierz się ze swoim przeznaczeniem wśród lodów dalekiej północy, w krainie bogini Hel, w podziemnym świecie i w krainie krasnoludów!

Baldur's Gate II

Największy RPG ostatnich czasów na łamach Action Plus! Bezpieczna droga przez morze questów, sposoby pokonania co bardziej wymagających przeciwników, ciekawe miejsca, magiczne przedmioty - zresztą przekonajcie się sami!

Instrukcje

Big Race U.S.A.
International Rally Championship

Solucje

Gift
Rune
Baldur's Gate II
Metal Gear Solid
Heavy Metal F.A.K.K.2
Sanity: Aiken's Artifact
Blair Witch Project vol. 1

Poradnik

Kiss: Psycho Circus

Tipsy

ISSN 1429-964X 12
9 771429 964006

Najwyżej oceniana gra przygodowa ostatnich lat

The Longest Journey

Najdłuższa Podróż

W roli April Ryan

Edyta Olszówka

4 CD

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA

99 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

PL

CD PROJEKT

w niepowtarzalnej polskiej wersji językowej!

Oto gra, która zniewoli Cię swym pięknem i głębią.

Jest wiek XXIII. Żyjesz w nowoczesnym świecie nauki i techniki, gdzie wszystkie wydarzenia są logiczne i naukowo wytłumaczalne. Wszystkie... oprócz Twoich niewiarygodnie plastycznych snów. Pewnej nocy uświadamiasz sobie, że to coś więcej niż senne mary. Odkrywasz, że Twój świat – wbrew wszystkiemu co wiesz - nie jest jedynym. Odkrywasz, istnienie drugiej, zupełnie innej rzeczywistości...
Postanawiasz zgłębić nowy wymiar kuszący swym niewyobrażalnym pięknem, magią i tajemniczością. Jednak poznajesz straszną prawdę – odwieczny porządek obu światów jest zagrożony. Coś złego dzieje się na krawędzi obu rzeczywistości. Ich granica zaczyna się zacierać i przerażona stwierdzasz, że światom grozi zagłada. Nie wiesz jak przeciwdziałać nadchodzącemu nieszczęściu, jednak postanawiasz zrobić wszystko, aby zapobiec katastrofie. Wyruszasz w podróż. Najdłuższą Podróż swojego życia...

- **Ponad 150 niepowtarzalnych lokacji, 70 całkowicie odmiennych postaci oraz rozbudowana, pełna wątków pobocznych fabuła.**
- **Szczegółowa trójwymiarowa grafika oraz artystyczne tła wyświetlane w wysokiej rozdzielczości.**
- **Oszałamiający efekt kolorowego, dynamicznego oświetlenia oraz cieniowania generowany w czasie rzeczywistym (również bez akceleratora 3D)**
- **Realistyczne animacje postaci poruszających się w sposób doskonale naturalny.**
- **Niepowtarzalna polska wersja językowa przygotowana przy udziale Edyty Olszówki jako April Ryan.**
- **Doskonale wydana gra na 4 płytach CD w przystępnej cenie 99 złotych!**

The Longest Journey to gra, na którą czekałeś. Niepowtarzalnie piękna i wciągająca. Zapewniająca niesamowite przeżycia.

Gra otrzymała wiele wyróżnień i wysokich ocen prasy

CD Action **10/10**

CLICK! **5/6**

Gry Komputerowe **85%**

Magazyn IO **88/100**

Reset **9,5/10**

Valhalla **9/10**

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

FUNCOM
www.funcom.com

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65

WYGRAJ WŁASNY EGZEMPLARZ GRY „THE LONGEST JOURNEY" !

Odpowiedz poprawnie na proste pytanie: ***Jak nazywa się aktorka, która w polskiej wersji gry The Longest Journey wcieliła się w postać głównej bohaterki April Ryan?*** *Poprawną odpowiedź należy wpisać poniżej, kupon wyciąć, nakleić na kartkę pocztową i przesłać pod adres: CD Projekt ul. Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa z dopiskiem „Konkurs TLJ". 20 autorów poprawnych odpowiedzi otrzyma grę The Longest Journey.*

Imię: _____

Nazwisko: _____

Adres: _____

Odpowiedź: _____

CD ACTION 12/2000

© 2000 FUNCOM. Wszelkie prawa zastrzeżone. The Longest Journey jest znakiem handlowym FUNCOM.

SPIS TREŚCI

Instrukcja

International Rally Championship 5-6
Big Race USA 7-11

Solucje

Gift 12-18
Rune 19-27
Heavy Metal F.A.K.K. 2 28-33
Baldur's Gate II cz. I 34-43
Sanity: Aiken's Artifact 44-51
Metal Gear Solid 52-55
Blair Witch Project Vol. I 56-57

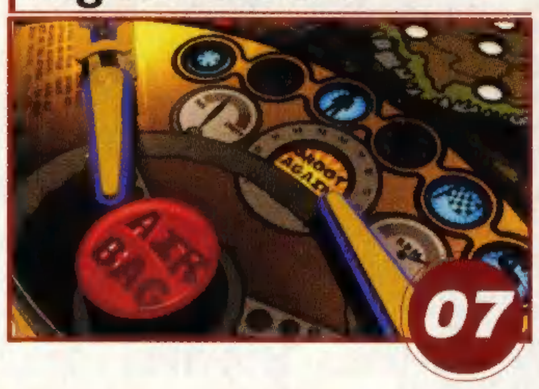
Poradniki

KISS: Psycho Circus 58-60

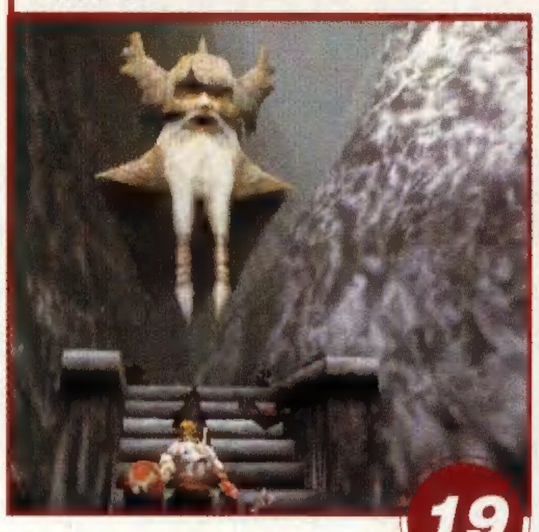
Hacker

Tipsy 62-63

Big Race USA



Rune



KISS: Psycho Circus

Mikołaj, święta i...

I oczywiście związana z tym wszystkim świąteczna przerwa! Zaś połączenie wolnego czasu z ciemnościami prowadzi w bardzo prosty sposób ku grom - zresztą powiedzenie o "grach na długie zimowe wieczory" skądś się przecież wzięło. Nic nie stoi jednak na przeszkodzie, by przetestować jego prawdziwość własnoręcznie, bo i aura sprzyjająca (choć, przynajmniej w chwili pisania tego wstępniaka, śniegu niestety brak), i gier odpowiednich nie brakuje. Zresztą wystarczy przejrzeć zawartość tego numeru - dobrych tytułów po prostu zatrzęsienie! Baldur's Gate II, Rune, Heavy Metal F.A.K.K. 2 czy Metal Gear Solid - tak silnej stawki dawno już nie było, a przecież i pozostałe solucje nie traktują o słabeuszach, dzięki czemu tegoroczne święta do nudnych na pewno należeć nie będą. Ale to i tak wcale nie najważniejsza informacja, jaką mam Wam, drodzy Czytelnicy, do przekazania. Z nowym rokiem dojdzie nam bowiem nowy dział: dział kącików tematycznych. Na jego łamy trafiać będą wszelkiego rodzaju porady ogólne i najciekawsze listy czytelników, planujemy również jakieś przeglądy, kursy, słowem: co tylko ciekawego uda się nam na dany temat znaleźć. Ponieważ jednak powodzenie tego przedsięwzięcia zależeć będzie przede wszystkim od Waszego odzewu, przygotujcie się na parę rozkręcających konkursów - oczywiście z nagrodami! Będzie się więc działo, oj będzie! Póki co zapraszam do lektury bieżącego numeru - jestem przekonany, że dzięki zawartym w nim pomocom ten miesiąc minie Wam nie tylko szybko, ale i przyjemnie.

Naczelny

PS Całkiem możliwe, że wprowadzenie działów tematycznych nie będzie jedyną zmianą, ale na razie wolimy po prostu nie zapeszać.

Action PLUS®

e-mail: actionplus@actionplus.com.pl
www.actionplus.com.pl

Scan Vangis 2013 for www.retroreaders.makii.pl

Numer 34
Grudzień 2000

REDAKCJA

53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. (071) 342 18 41, 342 03 16

Redaktor Naczelny
Aleksander Olszewwski
Aleksander.Olszewski@futurenetwork.com.pl

Zespół Redakcyjny
Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki,
Andrzej Sitek, Jacek Smoliński

Stali Współpracownicy
Artur Okoń

Redaktor Techniczny Jacek Sawicki

DTP Jacek Sawicki, Grzegorz Jaszczyszyn, Beata Haratym, Janusz Oziom, Kuba Siepkowski

Korekta Iwona Kresak, Katarzyna Kondrat

WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25, tel. /fax (0 71) 3412083
e-mail: aplus@futurenetwork.com.pl

Dyrektor Wydawnictwa Zbigniew Bański

Biuro Obsługi Klienta tel. (0 71) 3412083

Kierownik Biura Krzysztof Herla

Prenumerata Artur Kolasa, tel. (0 71) 3437071 w. 338
Artur.Kolasa@futurenetwork.com.pl

Reklama Jacek Bzdun
tel. (071) 3412083, 3421841, 3420316 w.104
tel. komórkowy (0) 603075889
e-mail: reklama@futurenetwork.com.pl

Kamil Linder
tel. (071) 3412083, 3421841, 3420316 w. 121
tel. komórkowy (0) 603873963
e-mail: klinder@futurenetwork.com.pl

Rafał Gromnicki
tel. (071)3412083, 3421841, 3420316 w 109
tel. komórkowy (0) 502979002
e-mail: g.rafal@futurenetwork.com.pl

Biuro reklamy w Warszawie Waldemar Poturniak
tel./fax (022) 6522637
e-mail: waldek@futurenetwork.com.pl

Public Relations, Promocja Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 3452138 w.204
e-mail: pr@futurenetwork.com.pl

Druk Poligrafia S.A. Kielce

SILVER SHARK SP Z O.O. JEST CZĘŚCIĄ THE FUTURE NETWORK PLC.

The Future Network to spółka akcyjna notowana na Giełdzie Londyńskiej (sygnatura: FNET).

The Future Network służy zaspokajaniu potrzeb informacyjnych ludzi, których łączy pasja. Naszym celem jest zaspokajanie tej pasji poprzez tworzenie czasopism i stron internetowych oferujących najwyższą jakość, wiarygodną informację, różnorodne sposoby zaoszczędzania czasu i pieniędzy oraz dających przyjemność z oglądania i czytania. Ta prosta strategia pomogła stworzyć jedną z najszybciej rozwijających się na świecie firm wydawniczych: wydajemy już więcej niż 125 czasopism, ponad 45 dedykowanych czasopismom stron internetowych i osiem specjalistycznych serwisów WWW w siedmiu krajach.

Chairman Chris Anderson
Chief Executive Greg Ingham
Finance Director Ian Linkins
Tel +44 1225 442244
www.thefuturenetwork.plc.uk
Bath London Milan Munich New York Paris Rotterdam San Francisco Wrocław

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości ani częściowo kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone ani redukowane do formy elektronicznej czy też odczytywalnej przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów. Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

producent: Magnetic Fields
platforma: PC

International Rally Championship

I Wprowadzenie

International Rally Championship to całkiem porządna ścigałka zajmująca się rajdami samochodowymi. Nie uświadczy się tu wprawdzie stuprocentowego realizmu, ale wozy zachowują się na tyle poprawnie, że w zabawie to zbytnio nie przeszkadza. Także i wyruszanie na odcinek specjalny w parę wozów jednocześnie, mimo iż nie odpowiadające rzeczywistości, sprawdza się całkiem nieźle, gdyż dzięki temu walczy się z namacalnymi przeciwnikami, a nie nieuchwytnym czasem. Dodatkowym bonusem jest wbudowany w grę bardzo prosty w użyciu edytor tras i całych zawodów. Nie daje on wprawdzie pełnej swobody, ale dzięki temu stworzenie czegoś nowego to kwestia paru minut, i to bez konieczności wertowania grubych instrukcji! Własne twory można oczywiście zapisać na dysku do późniejszego wykorzystania, ale dodatkowo po ich wygenerowaniu dostaje się ich kod, dzięki któremu można je przenieść do innego komputera, jedynie wpisując parę znaków! Ale tym zajmiemy się trochę później, bo najpierw czeka nas instalacja.

II Instalacja

Aby uruchomić program instalacyjny, wystarczy włożyć płytę z grą do napędu CD-ROM. Jeśli jednak po kilkudziesięciu sekundach nie pojawi się ciemnoniebieski ekran z samochodem w tle i wielkim białym napisem International Rally Championship, trzeba nam uruchomić setup ręcznie. Na szczęcie wystarczy w tym celu jedynie dwukrotnie kliknąć znajdujący się w głównym katalogu płyty z grą plik setup lub setup.exe - widoczny będzie tylko jeden z nich, w zależności od tego, czy Windows będzie pokazywał rozszerzenia plików, czy też nie (standardowo dla większości z nich tego nie robi).

Uwaga: na niektórych komputerach po włożeniu płyty do napędu CD-ROM zamiast ekranu startowego pojawia się gustowne okienko o nazwie "Rally: Guru Meditation" z magicznymi literkami i przyciskiem OK. Nie warto się nim za bardzo przejmować, bo wystarczy wejść do głównego katalogu dysku CD-ROM (wybierając znajdującą się w podręcznym menu CD-ROM-u opcję Otwór - jest to o tyle ważne, że dwukrotne kliknięcie doprowadzi do kolejnego pokazania się magicznego okienka) i dwukrotnie kliknąć setup lub setup.exe.

Na ekranie poza nazwą gry widzimy teraz cztery opcje: Install, Play, Uninstall i Exit, z których aktywna jest jednak tylko pierwsza i ostatnia. Wybieramy Install i wciskamy klawisz Enter. Pojawi się następny ekran, na którym dokonujemy wyboru wielkości instalacji - najlepiej wybrać normalną (Normal) i ponownie wcisnąć Enter. Teraz pozostaje nam już tylko wybrać dysk, na którym gra ma zostać zainstalowana (standardowo C:) i po potwierdzeniu tego za pomocą Entera przejść na ekran wyboru katalogu. Można oczywiście zostawić domyślny (C:\IRC\), by ostatnim już wciśnięciem Entera zakończyć przygotowania - resztę zrobi za nas program instalacyjny.

Po zakończeniu instalacji jesteśmy jeszcze pytani, czy chcemy zainstalować DirectX w wersji 5, ale ponieważ obecnie używana jest już wersja 7.0a, więc jeśli nie mamy jeszcze zainstalowanego DirectX, lepiej uruchomić znajdujący się na płycie CD Action instalator wersji 7.0a.

Po ewentualnym zainstalowaniu DirectX i ponownym uruchomieniu komputera (jeśli go nie instalowaliśmy, zostaniemy tej przyjemności pozbawieni) gra jest już gotowa do pierwszego uruchomienia.

III Uruchamianie

International Rally Championship można uruchomić na dwa sposoby. Pierwszy to po prostu włożenie płyty z grą do napędu CD-ROM. Po chwili powinien się pojawić ekran programu startowego (tego samego co przy instalacji), z którego tym razem wybieramy opcję Play i wciskamy Enter - jeśli po włożeniu płyty do napędu nie pojawi się ekran startowy, uruchamiamy go tak samo, jak przy instalacji.
Drugi sposób uruchomienia to skorzystanie ze skrótu umieszczonego przez program instalacyjny w menu Start. Wystarczy w nim odszukać katalog International Rally Championship i kliknąć znajdujący się w nim skrót International Rally Championship.
Oba sposoby są równie skuteczne i w obydwu przypadkach po obejrzeniu filmowego intra lądujemy w menu głównym.

IV Menu główne

Centrum zarządzania z czterema głównymi opcjami, których opis znajdziecie poniżej.

IV.1 Quick Rally
Tak zwany szybki start, dzięki któremu można się pościgać bez zbędnych formalności wstępnych (pod warunkiem że użyjemy standardowych klawiszy, bo w przeciwnym wypadku proponuję najpierw udać się do menu Options). Całość przygotowań składa się jedynie z dwóch kroków: wyboru trasy (Select Course) oraz samochodu (Select Car). Można także wybrać dla swojego bolidu automatyczną lub ręczną skrzynię biegów - standardowo mamy montowany automat i tak jest na początek znacznie lepiej.

IV.2 Start Rally
Najważniejsze menu gry. To tutaj dokonujemy wyboru jednego z głównych trybów gry (prócz wydzielonego osobno Quick Rally) i wszystkich ustawień z tym związanych. A trochę tego jest, więc po kolei. (Uwaga: nie we wszystkich trybach gry przechodzimy przez wszystkie z wymienionych tu ekranów!)

IV.2.1 Select Rally
Tutaj dokonujemy - za pomocą strzałek lewo/prawo i klawisza Enter, ewentualnie wybierając strzałkami Continue - wyboru trybu gry oraz liczby graczy przy jednym komputerze (to te opcje na dole ekranu - przy dwóch graczach ekran jest dzielony poziomo na dwie równe części).

IV.2.1.1 Championship
Mistrzostwa.

IV.2.1.2 Arcade
Tryb zręcznościowy, mamy pewien limit czasu na ukończenie danej trasy. Na trasie znajdują się również inne wozy, ale nie ma tu miejsca (wozów przed nami jest dowolnie dużo), a jedynie punkty za szybkość.

IV.2.1.3 Simulation
Najbardziej rozbudowany tryb gry. Tylko w nim mamy możliwość zmiany ustawień swojego wozu, do pokonania są wszystkie dostępne w grze trasy, a nasz wóz ulega uszkodzeniom. Z tego powodu na początku lepiej go unikać, ale później jest jak znalazł.

IV.2.1.4 Time Trial
Ścigamy się jedynie z czasem na jednej, dowolnie wybranej trasie.

IV.2.1.5 Custom
W zależności od wybranych opcji może się stać nawet symulacją, tyle że jeździmy po wcześniej przez siebie przygotowanej (patrz opis edytorów w punktach VI i VII). Opcje te dostępne są jednak dopiero na ekranie View Stage, opisanym w punkcie IV.2.7.

IV.2.2 Select Level
Wybieramy poziom trudności gry - od 1 (najprostszy) do 4.

IV.2.3 Enter Name
Wpisujemy imię, pod którym będziemy się ścigać.

IV.2.4 Select Nationality
Narodowość naszego zawodnika.

IV.2.5 Select Car
Wóz, za którego kierownicą zasiądziemy.

IV.2.6 Music Selection
Muzyka, która ma nam przygrywać w tle, pojawia się tylko przy wyborze w opcjach odtwarzania pojedynczego utworu - patrz punkt IV.4.6.5.

IV.2.7 View Stage
Prezentuje wygląd trasy, rodzaje nawierzchni i warunki pogodowe, a także stopień zaawansowania w mistrzostwach (np. 1/4) lub w trybie symulacji.

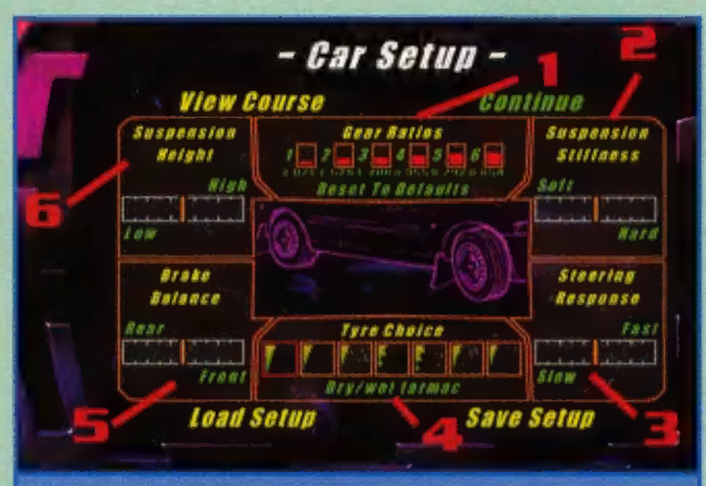
Dodatkowo w trybie Custom (opisany w punkcie IV.2.1.5) pojawiają się tu dwie nowe opcje:

IV.2.7.1 Setup Course
Umożliwia ona zmianę ustawień trasy (Track Setup) i pogody (Weather Setup). Dostępne opcje to ustawienia losowe (Random) oraz wybrane przez gracza (Custom). Przy wyborze tej drugiej opcji brane są ustawienia poczynione w znajdujących się poniżej opcjach Setup Track (w kolejności: liczba okrążeń, jazda od końca do początku trasy, obrócenie lustrzane trasy oraz jazda w dzień lub w nocy) oraz Setup Weather (intensywność deszczu, widoczność i szybkość wiatru).

IV.2.7.2 Car Options
Umożliwia zmianę ustawień związanych z samochodem i wiernością symulacji. Dostępne tu opcje to od góry: naprawianie samochodu, ręczny wybór jego ustawień, realizm wypadków, liczba przeciwników na torze oraz ich umiejętności).

IV.2.8 Car Repair
Ekran naprawy swojego wozu. Pojawia się tylko w trybie symulacji po przejechaniu pierwszego odcinka - ewentualnie w trybie Custom, o ile wybrano taką opcję. Naprawa każdego z podzespołów zajmuje trochę czasu, a ma się jego ograniczoną ilość - przy poważniejszych awariach trzeba więc wybrać do naprawy tylko elementy niezbędne do dalszej jazdy. A oto lista podzespołów:
Electrics - elektryka
Bodyart - karoseria
Steering - układ kierowniczy
Turbo - turbosprężarka
Engine - silnik
Cooling - chłodzenie
Breakes - hamulce
Clutch - sprzęgło
Gearbox - skrzynia biegów
Suspension - zawieszenia
Exhaust - układ wydechowy
Lights - światła

IV.2.9 Car Setup
Ustawienia naszego wozu. Do wyboru jest:



1. przełożenie skrzyni biegów
2. twardość zawieszenia
3. wysokość zawieszenia
4. rodzaj opon
5. rozłożenie siły hamowania
6. czułość układu sterowania

IV.3 Networked Rally
Menu to odpowiada za grę sieciową w maksymalnie ośmiu graczy. Dostępne tu opcje to:
Link Type - sposób połączenia komputerów, do wyboru kabel szeregowy lub sieć oparta o protokół IPX.
Link Mode - do wyboru master lub slave, przy czym jeden z graczy musi wybrać opcję master (czyli założyć serwer), a pozostali slave.
Number of Players - liczba graczy, można ją zmienić jedynie przy graniu przy użyciu protokołu IPX
Session Number - numer sesji, przydatny tylko w momencie, gdy w sieci lokalnej jest więcej niż jeden serwer, gdyż wtedy muszą mieć one różne numery
Connect - uruchomienie gry sieciowej.

IV.4 Options
W tym miejscu kryją się wszystkie opcje odpowiadające za konfigurację gry, ale nie tylko, gdyż jest ono również skarbnicą wiedzy o wozach i trasach - ale to już lepiej wyjaśnią opisy poniżej.

IV.4.1 General Information
Czyli wspomniana już skarbnica wiedzy.

IV.4.1.1 Car Specification
Informacje o wszystkich dostępnych w grze pojazdach, łącznie ze zdjęciami wersji cywilnych.

IV.4.1.2 View Stages
Informacje o dostępnych w grze trasach: ich profil, długość, nawierzchnia, krótki opis oraz posiadacze rekordów.

IV.4.1.3 Best Simulation Times
Czyli rekordy wszech czasów z trybu symulacji. Klawiszami prawo/lewo przechodzi się do kolejnych grup.

IV.4.1.4 Best Time Trial Times
Lista rekordów z jazdy na czas, klawiszami prawo/lewo przechodzi się do kolejnych tras.

IV.4.1.5 Best Arcade Scores
Lista najlepszych wyników w jeździe w trybie arcade, klawiszami prawo/lewo przechodzi się do kolejnych poziomów.

IV.4.1.6 Best Championship Scores
Lista najwyżej punktowanych kierowców w mistrzostwach, klawiszami prawo/lewo przechodzi się do kolejnych poziomów.

IV.4.1.7 Done
Powrót do poprzedniego poziomu menu - zamiast tego można jednak użyć klawisza Esc.

IV.4.2 Load Simulation
Wczytanie uprzednio zapisanej gry - po wybraniu tej opcji pojawia się lista zapisanych gier, wystarczy wybrać jedną z nich i wcisnąć Enter.

IV.4.3 View Replays
Wczytanie zachowanej wcześniej na dysku powtórki. Po wybraniu tej opcji pojawi się lista powtórek, z których wystarczy wybrać interesującą nas i wcisnąć Enter.

IV.4.4 Track Editor
Edytor tras - jego dokładniejszy opis znajduje się w punkcie VI.

IV.4.5 Level Editor
Edytor poziomów - jego dokładniejszy opis znajduje się w punkcie VII.

IV.4.6 Settings
Ustawienia gry:

IV.4.6.1 Player 1 Control Settings
Umożliwia wybór i zmianę sterowania dla pierwszego gracza. Do wyboru jest klawiatura (Keyboard), dżojstik oraz kierownica (Wheel). W przypadku wyboru dżojstika można dodatkowo wskazać, czym będziemy przyspieszać: do wyboru wychylenie do przodu/tyłu lub przyciski fire. W tym ostatnim przypadku można jeszcze wybrać dwa ich obłożenia: Normal i Reversed. Jeśli zdecydujemy się na klawiaturę, możemy zmienić klawisze za pomocą opcji Redefine Keyboard.

Standardowe klawisze:

Lewo (Turn Left): [Z]
Prawo (Turn Right): [X]
Przyspieszenie (Acceleration): [']
Hamowanie (Breaking): [/]
Wyższy bieg (Gear Up): [;]
Niższy bieg (Gear Down): [.]
Zmiana kamery (Camera): [C]
Pauza (Pause): [P]

IV.4.6.2 Player 2 Control Settings
Wybór i zmiana sterowania dla drugiego gracza ma znaczenie jedynie przy graniu w dwie osoby na jednym komputerze w tak zwanym Split Screenie (dokładniejszy jego opis znajdziecie w punkcie IV.2).

IV.4.6.3 Visual Preferences
Czyli to, co widzimy w czasie gry (dokładny opis ekranu znajdziecie w punkcie V):

Player 1 Viewpoint - widok dla pierwszego gracza: zderzak (Bonnet) lub z tyłu (Chase)
Player 2 Viewpoint - jak wyżej, ale dla drugiego gracza
Rear View Mirror - lusterko wsteczne
Area Map - mapa trasy
Rev Counter - obrotomierz
Message Display - wyświetlanie panelu wiadomości
Information Display - wyświetlanie panelu informacji
Driver Names - imiona graczy
Units Display - jednostki metryczne (kilometry) lub imperialne (mile)
Done - powrót do poprzedniego menu

IV.4.6.4 Visual Display
Opcje sposobu wyświetlania grafiki (oczywiście im lepsza grafika, tym mocniejszego sprzętu wymaga gra):

Screen Resolution - rozdzielczość ekranu (niska, średnia, wysoka i pełna)
Video Mode - sposób wyświetlania grafiki (kolory ośmiobitowe bez lub szesnastobitowe z akceleratorem - uwaga: tylko tu można włączyć akcelerator)
Image Quality - jakość grafiki (dobra i najlepsza)
Vanish Point - odległość do horyzontu (duża, średnia, mała)
Night Lighting - sposób wyświetlania świateł przy jeździe nocnej (tylko kamera, wóz gracza, wszystkie wozy)
Shadows - wyświetlanie cieni
Visual Effects - efekty specjalne
Skid Marks - ślady opon na drodze
Done - powrót do poprzedniego menu

IV.4.6.5 Music Settings
Można tu zmienić głośność oraz sposób odtwarzania muzyki w trakcie gry:

General Music - głośność muzyki w menu
In-game Music - głośność muzyki w trakcie gry
Playback - sposób odtwarzania muzyki (cały repertuar gry lub tylko pojedynczy, wybrany przez gracza utwór)
Done - powrót do poprzedniego menu

IV.4.6.6 Audio Settings
Zmiana ustawień efektów dźwiękowych:

General Effects - głośność efektów w menu
In-game Effects - głośność efektów dźwiękowych odtwarzanych w czasie jazdy
Car Engine - głośność silnika w czasie jazdy
Speech - głośność głosu pilota
Test Sounds - odtwarza wszystkie efekty z ustaloną głośnością, pozwalając przetestować ustawienia

IV.4.6.7 Done
Powrót do poprzedniego menu.

IV.4.7 Return to Intro
Wyświetlenie intra.

IV.4.8 Done
Powrót do poprzedniego menu.

IV.5 Exit to Windows
Wyjście z gry do Windows.

V Ekran gry

1. Szybkość
2. Bieg
3. Czas
4. Strata do 1 miejsca
5. Pozycja
6. Następny zakręt
7. Zjazd do boksu
8. Mapa.
9. Obrotomierz
10. Paliwo

VI Edytor tras

Menu to umożliwia stworzenie i modyfikację własnych tras. Dostępne tu opcje to:

VI.1 Create Track
Czyli stworzenie nowej trasy od zera. Najpierw trzeba jej jednak nadać nazwę, a następnie hulaj dusza:

VI.1.1 Add Section
Dodanie nowej sekcji do tworzonej trasy.

VI.1.2 Delete Section
Skasowanie wybranej sekcji z tworzonej trasy.

VI.1.3 Move Section
Przesunięcie wybranej sekcji na nowe miejsce.

VI.1.4 Copy Section
Skopiowanie wybranej sekcji do nowego miejsca.

VI.1.5 Section Details
Ustawienia danej sekcji. Po wybraniu tej opcji pojawi się nowy ekran, na którym ustawiamy parametry sekcji. Do wyboru mamy:
Bends - liczba zakrętów
Camber - ostrość zakrętów
Width - szerokość drogi
Length - długość trasy
Hills - liczba wzniesień
Surface - płaskość drogi
Terrain - rodzaj nawierzchni
Random - liczba elementów losowych

VI.1.6 Scenario
Sceneria, w jakiej będziemy się na danej trasie ścigać - do wyboru jest piętnaście państw, a dodatkowo można jeszcze ustalić, czy trasa ma być zamknięta (czyli będzie się na niej jeździło w kółko) czy otwarta.

VI.1.7 Track Code
Można tutaj wpisać kody do poszczególnych sekcji naszej trasy (a także je odczytać), dzięki czemu można bardzo szybko wprowadzić do swojego komputera trasę stworzoną przez kogoś innego.

VI.1.8 View Track
Wygląd trasy oraz dane o niej jako o całości.

VI.2 Modify Track
Modyfikowanie wcześniej przygotowanej trasy.

VI.3 Copy Track from Level
Skopiowanie do edytora jednej z tras standardowych.

VI.4 Play Track
Wyjechanie na tworzoną trasę.

VII Edytor poziomów

Umożliwia składanie własnych poziomów z wcześniej przygotowanych tras.
VII.1 Load Level
Wczytanie wcześniej przygotowanego poziomu.

VII.2 Save Level
Zapisanie właśnie tworzonego poziomu na dysk.

VII.3 Create New Level
Stworzenie nowego poziomu - przenosi nas na nowy ekran z następującymi opcjami:

VII.3.1 Number of Tracks
Liczba tras, z których składa się właśnie tworzony poziom.

VII.3.2 Add Track
Dodanie nowej trasy (pojawia się ekran wyboru).

VII.3.3 Delete Track
Skasowanie jednej z tras poziomu.

VII.3.4 Move Track
Przesunięcie trasy na nową pozycję.

VII.3.5 Track Details
Ustawienia wybranej trasy - ekran jest identyczny, jak przy grze w trybie Custom, i został opisany w punkcie IV.2.7.1.

VII.4 Modify Current Level
Modyfikacja obecnie wczytanego poziomu - reszta jest identyczna, jak przy tworzeniu nowego poziomu, tyle że nie startujemy od zera.

producent: **Pro Pinball**
platforma: **PC**

BIG RACE USA

Po świetnym TimeShock! nadszedł czas na kolejnego wybitnego pinballa: Big Race USA! Czy jest inny niż poprzedni? Nieprawdopodobne, ale jest jeszcze bardziej realny! Cały stół różni się tym jedynie od tych prawdziwych, że dostępny jest w jednej setnej ceny! Inną niezwykle ważną cechą Big Race USA jest to, że można również dostosować stół do własnych umiejętności i potrzeb! Jeszcze inną - że można grać przez Internet (również modem) i w sieci lokalnej! Kolejną... wyraźny wątek fabularny: zaczynając jako zwyczajny taksówkarz możesz zdobyć szansę na udział w tytułowym Wielkim Wyścigu po Stanach! Zresztą, po kolei.

Cechy szczególne Big Race USA:
- do DZIESIĘCIU kul na stole równocześnie!
- 4 łapki!
- nieprawdopodobnie szczegółowa grafika!
- muzyka i dźwięki Dolby surround!
- rozmycie szybko poruszającej się kuli!
- 5 domyślnych ustawień stopnia trudności!
- możliwość ustalenia wielu zmiennych, w tym stopnia zużycia stołu i siły łapek!
- najdoskonalszy, jak dotąd, model odwzorowaniu ruchu kuli uwzględniający nawet jej ślizgi i rotację!
- możliwość gry w dwie osoby w trybie Head-To-Head!

Ale, ale, po co ja to wszystko piszę? Przecież i tak najważniejsze jest to, żeby się dobrze bawić!

Zaczynamy. Proszę wsiadać... Czy ja powiedziałem: "trzaskać drzwiami"? Aha, pamiętaj, że licznik bije przez cały czas czytania tekstu. ;)

I. Instalacja

Po pierwsze i najważniejsze: sprawdź, czy twój system spełnia poniższe wymagania sprzętowe:
- komputer zgodny z PC,
- procesor Pentium 90 bądź jego odpowiednik,
- system operacyjny: Windows 95 lub 98 (z bibliotekami Microsoft DirectX 6.0 bądź nowszymi),
- pamięć: 16 MB RAM,
- 40 MB wolnego miejsca na dysku twardym,
- karta wideo min. 1 MB RAM,
- karta audio: zgodna z SoundBlaster 16/AWE32,
- CD-ROM min. x4.

Jeśli jesteś pewien, że twój system jest gotów przyjąć w gościnę Big Race USA (albo nie wiesz, jak sprawdzić), wrzuć płytkę do napędu CD-ROM, DVD-ROM bądź któregokolwiek innego ustrojstwa, za pomocą którego zwykłeś przeglądać zawartość płyt CD. Jeśli twój system skonfigurowany jest poprawnie, powinien uruchomić się automatycznie program instalujący grę na dysu twardym. Jeśli tak się nie stało, będziesz zmuszony samodzielnie odnaleźć i uruchomić instalator. W tym celu wykorzystaj program Eksplorator Windows, by zapoznać się z zawartością płyty CD (zazwyczaj oznaczoną literą "D"); wśród katalogów i plików zobaczysz plik o nazwie "install.exe". Dwukrotne jego kliknięcie załatwi sprawę: instalacja się rozpocznie!

Proces instalacji jest bardzo prosty i po wyborze języka, jakim "mówić" będzie gra (niestety brakuje j. polskiego), sprowadza się w większości przypadków do klikania pojawiającego się klawisza Next. Następnie, po obejrzeniu niezwykle zajmującego procesu instalowania gry (symbolizowany jest przez wydłużający się w miarę zbliżania się do końca pasek postępu) i zakończeniu pracy instalatora gry, wyświetli się okno instalatora DirectX, które będzie próbować skłonić cię do zainstalowania go w systemie. Jeśli nie jesteś pewien, czy posiadałeś coś takiego przed uruchomieniem gry, uruchom go wykorzystując pierwszą z opcji "Yes, Install DirectX". Jeśli nie życzysz sobie, by proponowane biblioteki znalazły się w twoim systemie, zrezygnuj z nich, wybierając "No, I already have it on my system". Wreszcie klawiszem "Finish" zakończ proces instalowania Big Race USA na dysku twardym swojego komputera.

No, trudne chwile już za nami. Pozostaje jedynie odnaleźć, korzystając naturalnie z windowsowego przycisku "Start", zakładkę "Programy", a następnie "Pro Pinball". Znalazłszy się tam, musisz jedynie kliknąć "Big Race USA", by wreszcie rozpocząć swój Wielki Wyścig po Stanach Zjednoczonych!

Po rozpoczęciu gry na centralnym wyświetlaczu pojawiają się dwa symbole. Ten po lewej stronie, oznaczający suwaki i głośniki prowadzi do opcji gry, ten po prawej natomiast, symbolizujący stół, wiedzie wprost na stół, by ukazać go w tzw. Attract Mode (zwanym tu trybem demo stołu). Tryb ten umożliwia nam zapoznanie się z ukazującą się cyklicznie na wyświetlaczu u góry ekranu listą aktualnych High-Scores i zorientowanie się w minimalnej liczbie punktów kwalifikujących do wpisu na listę najlepszych graczy i uzyskania prawa do ponownego rozegrania gry. Znajdując się tu, możemy też przejść do menu Systemu (wciskając jednocześnie klawisze Start i Launch) bądź wyświetlić statystyki do ledwie co ukończonej gry (naciskając równocześnie, przez około 2 sekundy) obydwa klawisze łapek.

Zanim jednak dojdzie do tego, że przekręcisz kluczyk w stacyjce, by wyruszyć w trasę na zachodnie wybrzeże i z powrotem, warto zainteresować się nieco poważniej menu systemu. Tu bowiem znajduje się większość opcji, które

dostosują wygląd i zachowanie Big Race USA na twoim sprzęcie.

Lista przedstawia się następująco:

1. Table View (widok stołu) - tu możesz wybrać, z jakiej perspektywy (odległość i kąt) zamieszasz oglądać stół w trakcie gry. Wybór któregokolwiek z nich nie wpływa w żaden sposób na samą grę.

2. Controls (obsługa) - tu zmienić możesz domyślne obłożenie klawiatury bądź przywrócić ustawienia domyślne, czyli:
- lewy Shift lub lewy Ctrl - lewa łapka,
- prawy Shift lub prawy Ctrl - prawa łapka,
- F1 lub S - klawisz Start,
- Enter - klawisz Launch,
- space - wstrząśnięcie stołem do góry,
- lewy Alt - wstrząśnięcie stołem w lewo,
- prawy Alt - wstrząśnięcie stołem w prawo.

Zmiana ustawień klawiszy odbywa się za pośrednictwem menu Change Controls. Potwierdź wydanie komendy zmiany ustawień Enterem bądź zrezygnuj z niej, naciskając klawisz Esc.

Zmiana ustawień klawiszy polega na podświetleniu funkcji (akcji) i wciśnięciu nowego klawisza, który odtąd będzie ją spełniać. Rozmyśliwszy się już po podświetleniu funkcji, naciśnij Esc, by zrezygnować ze zmiany bądź przywrócić ustawienie domyślne.

Możliwe jest przyporządkowanie dwóch klawiszy jednej akcji naraz: dokonasz tego, przytrzymując pierwszy klawisz w czasie wciskania drugiego. Uważaj też, by nie przypisać jednego klawisza dwóm różnym akcjom.

3. Graphics

- Screen Flipping - dotyka poważnych kwestii technicznych, a ściślej tworzenia dwóch buforów w pamięci karty graficznej, co na słabszym sprzęcie może upłynnić rozgrywkę kosztem rozdzielczości i głębi kolorów. Jeśli dysponujesz silnym sprzętem bądź zamierzasz grać w którejś z wysokich rozdzielczości, nie włączaj tej funkcji (disabled/enabled - wyłączony/włączony).
- Resolution - rozdzielczość obrazu: od 640 x 480 punktów po 1600 x 1200 punktów - uwaga jednak na możliwości karty wideo i monitora!; całe szczęście, że wybrana rozdzielczość jest uprzednio testowana przez komputer, więc nawet wybór 1600 x 1200 przy monitorze 15' nie spowoduje awaryjnego restartu systemu.
- Colours - liczba wykorzystywanych kolorów - od 256 do ponad 16 milionów (w zależności od karty wideo); plus przy liczbie kolorów oznacza tryb z ditheringiem, funkcją pozwalającą, najprościej mówiąc, uzyskać większą liczbę kolorów kosztem ostrości obrazu.
- Detail - poziom detali: low/niski, medium/średni, high/wysoki, very high/b. wysoki, custom.../użytkownika... Ten ostatni tryb umożliwia dostosowanie jakości wyświetlanych detali, dając wgląd i możliwość wprowadzania zmian w następujących opcjach:
  - Dot Matrix Size - wielkość wyświetlacza: najbezpieczniej jest pozostawić w pozycji Auto, czyli tej, która dostosowuje wielkość wyświetlacza do rozdzielczości, w jakiej pracuje Big Race USA;
  - Motion Blur Detail - jakość rozmycia szybko poruszającej się kuli: off/wyłączona, low/niska, medium/średnia, high/wysoka, very high/b. wysoka;
  - Motion Blur Level - poziom rozmycia szybko poruszającej się kuli: 25%/50%/75%/100%;
  - Ball Rolling Display - dodatkowa animacja poruszającej się kuli: disabled/enabled - wyłączona/włączona;
  - Graphic Updated Per Frame - stopień odświeżania grafiki w kolejnych klatkach animacji: 1%/2%/5%/10%/20%/50%/100%.
- Dot Matrix - wyświetlacz. Tu również mamy kilka rozwiązań do wyboru. Przede wszystkim istnieje podział na wyświetlacz typu permanent (stały) i intelligent (pojawiający

się w chwili, gdy to niezbędne, np. po zdobyciu kolejnych punktów). W każdej z tych funkcji istnieje jeszcze podział na solid (nieprzezroczysty), tj. taki, przez który nie widać stołu za nim, i transparent (przezroczysty).
- Nudge Scrolling - przewijanie ekranu: disabled/wył., two way - wszystkim "szturchnięciom" odpowiada "skok" pionowy stołu, two way - wszystkim "szturchnięciom" odpowiada "przesunięcie" pionowe stołu, four way - wszystkim "szturchnięciom" odpowiada "skok" stołu w jednej z dwóch osi, four way - wszystkim "szturchnięciom" odpowiada "przesunięcie" stołu w jednej z dwóch osi.

Po zmianie którejś z opcji głównych Big Race USA przeprowadzi test monitora i karty wideo, wyświetlając obraz kontrolny i podając liczbę wyświetlanych klatek w czasie jednej sekundy (fps).

4. Audio

Trzy pierwsze pozycje, Test Mechanical Sound (testuj dźwięki mechanizmu), Test Speech & SFX (testuj głos i efekty specjalne), Test Music (testuj muzykę), pozwalają przekonać się na własne uszy, jak brzmieć będzie Big Race USA przefiltrowany przez nasz komputerowy system audio.
Cztery kolejne, Master Volume, Mechanical Sound Volume, Speech & SFX Volume, Music Volume, pozwalają na ustawienie głośności, odpowiednio: ogólnie dźwięku, dźwięków mechanizmu, głosu i efektów specjalnych oraz muzyki.
Możliwe jest wreszcie samodzielne ustawienie jakości dźwięków: szansę tę otrzymujemy wchodząc w menu Configuration.
- Mode - tryb: mono, stereo, swapped stereo/odwrócone stereo.
- Quality - jakość: low/niska, medium/średnia, high/wysoka, very high/b. wysoka, custom.../użytkownika... Ostatnia funkcja pozwala na ingerencję w następujące rzeczy:
  - Sample Rate - jakość próbek: 11,025 Hz, 22,050 Hz, 44,100 Hz;
  - Mechanical Sound Compression - kompresja dźwięków mechanizmu: enabled/disabled - włączona/wyłączona;
  - Music Track Length - długość utworów audio: short/normal - krótkie/normalne;
  - Output Channels - liczba wykorzystywanych kanałów: 4/6/8/10/12/14/16.

5. Examine Table

Funkcja ta pozwala na dokładne obejrzenie stołu. Dostępnych jest kilka stopni zbliżenia, co w całej krasie ukazuje nieprawdopodobne uszczegółowienie stołu.

6. Table Rules

To krótki poradnik, jak zacząć grę. Znacznie bardziej obszerny znajdziesz poniżej, w części zatytułowanej "Gramy!".

Kolejnym menu, które warto odwiedzić, jest dostępne po klepnięciu Esc w Attract Mode (demo stołu) menu ustawień stołu (Menu Stołu). Poruszając się w nim, możesz dokonać zmian niemal każdego aspektu gry, zaczynając od kąta nachylenia stołu, po (w Menu Technicznym, które dostępne jest w Menu Stołu) wartości punktowe, które kwalifikują do bonusów!
Funcje:
- Slope - kąt nachylenia stołu: od 4 do 8 stopni (skok o pół stopnia), przy czym: im wyższa wartość kąta, tym szybciej kula toczy się w dół stołu;
- Condition - ustala stopień zniszczenia stołu. Im dalszy od "new", tym wolniej porusza się tracąca tendencję do ślizgania się kula, słabiej działają również mechaniczne elementy stołu, np. łapki;
- Lower Flippers/Upper Left Flipper/Upper Right Flipper Power - ustala siłę uderzeń (warto pamiętać, że zwiększenie siły wcale nie ułatwia gry...);
- Activate Operator's Menu - uruchamia Menu Techniczne gry (opisane poniżej);
- Exit Operator's Menu (uwaga: funkcja aktywna wyłącznie wtedy, gdy Menu Techniczne jest aktywne) - wyłącza Operator's Menu;
- Adjust Volume - dostosowuje głośność dźwięków i muzyki;
- Head-To-Head - przenosi do menu gry multiplayerowej;
- Quit to Options - kończy grę (jeśli takowa się toczy) i przechodzi do menu Opcji;
- Quit to Windows - kończy grę i wychodzi na pulpit Windows.

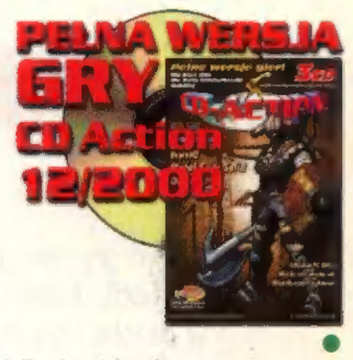
Trzecim, ostatnim i niejako uzupełniającym, menu jest tzw. Operator's Menu (Menu techniczne). Poruszać się po nim możesz wykorzystując klawisze łapek (domyślnie Shift bądź Ctrl oraz Enter i Esc).
Opcje podzielono w nim na pięć działów:
1. **Standard Adjustments** - ustawienia ogólne.
2. **Feature Adjustments** - ustawienia reguł.
3. **High-score Adjustments** - ustawienia reguł High-Scores.
4. **Tests** - testy stołu.

1. Standard Adjustments

1.1. Language - język. W tym miejscu możesz naprawić pomyłkę popełnioną podczas instalacji.
1.2. Balls Per Game - liczba kul oferowanych graczom w trakcie jednej gry (1-10).
1.3. Maximum Extra Balls - liczba dodatkowych kul (wyłączając te "wykupione"), które mogą pojawić się w jednej grze (w ogóle/1-10/nieskończona ilość).
1.4. Ball Saver Time - czas w sekundach, po upływie którego Ball Saver (funkcja "drugiej szansy", w przypadku gdy kula spadła ze stołu niedługo po jej wstrzeleniu) zostaje wyłączony (w ogóle - 30 sekund).
1.5. Max Saves Per Ball - maksymalna liczba zachowań kuli (przez Ball Saver) na każdą kulę gracza (1-5).
1.6. Maximum Credits - maksymalna liczba kredytów, jaką zapamiętuje stół. Kredyty powyżej tej liczby są bezpowrotnie tracone (w ogóle/5-100/nieskończona ilość; uwaga: skok o 5).
1.7. Allow Buy-Ins - umożliwia "wykupienie" dodatkowych kul (patrz: niżej).
1.8. Maximum Buy-Ins - maksymalna liczba "wykupień" kul przypadająca na jednego gracza w jednej grze (1-10/nieskończona ilość).
1.9. Replay Percent - żądany procent gier nagradzanych nagrodą replay'u (High-Score Replay Award) (5%-25%).
1.10. Replay Base - początkowa wartość punktowa zapewniająca nagrodę replay'u (25 000 000 - 500 000 000; skok o 25 000 000).
1.11. Match Feature - żądany procent gier nagradzanych nagrodą replay'u zagrywki (Match Feature Replay Award) (w ogóle/1%-25%).
1.12. Show Date and Time - uaktywnienie sprawi, że na wyświetlaczu, w trybie demo stołu, pojawiać się będzie bieżąca data i godzina (tak/nie).
1.13. Tournament Mode - wybranie trybu turniejowego, zmienia ustawienia gry wyłączając Ball Saver, dodatkowe kule, wykupienie i pozostałe funkcje wprowadzające w grę element losowości zostają wyłączone. Stół pracuje w trybie turniejowym do momentu włączenia trybu wyzwania (Challenge).
1.14. Tilt Warnings - liczba "wstrząśnień" stołem, po przekroczeniu której usłyszysz ostrzeżenie przed tiltem - zablokowaniem łapek, co nieuchronnie prowadzi do straty kuli. Ustawienie "none" wyłącza ostrzeżenia, a "disabled" - blokowanie się łapek.
1.15. European Score Format - ukazuje wynik w sposób, w jaki zapisuje się duże liczby w Europie (np. 999.999.999.999).
1.16. Bonus Flips - uaktywnienie sprawi, że w czasie gier bonusowych łapki uderzać będą z większą siłą.
1.17. Game Restart - określa sposób, w jaki gra restartuje w chwili, gdy w trakcie gry naciśniesz klawisz "Start" (tylko przy drugiej, bądź dalszej kuli, wciśnięcie klawisza "Start" przy pierwszej kuli spowoduje dodanie kolejnych graczy).
  NEVER - wyłącza klawisz "Start" po rezegraniu pierwszej kuli aż do końca gry.
  SLOW - klawisz "Start" musi być wciśnięty dłużej niż 2 sekundy.
  INSTANT - gra restartuje się natychmiast po wciśnięciu klawisza "Start".
1.18. Flipper Plunger - uaktywnienie umożliwia wykorzystywanie klawisza odpowiedzialnego za poruszanie prawej łapki w celu wystrzeliwania kuli na stół.
1.19. Plunger Timer - okres, jaki stół przeczekuje, po czym automatycznie wystrzeliwuje kulę na stół. Uaktywnienie "disabled" daje nieskończoną ilość czasu.
1.20. Free Play - przełącza stół w tryb gry niepłatnej.
  YES - wszystkie gry są free. Kredyty nie są niezbędne, by wystartować grę.
  START ONLY - pierwsza gra jest free; wszystkie kolejne kosztują jeden kredyt.
  NO - wszystkie gry kosztują jeden kredyt.
1.21. Hide Free Play - wybranie zapobiega wyświetlaniu Free Play w trybie demo stołu.
1.22. Attract Mode Audio - uaktywnienie sprawi, że w trybie demo odgrywana będzie muzyka.
1.23. Auto Head-To-Head (uwaga: multiplayer!) - jeśli Big Race USA zostanie uruchomiony na komputerze podłączonym do innego komputera, gra pominie menu wyboru Single Player/Head-To-Head, przechodząc automatycznie do menu Head-To-Head.
1.24. Difficulty Override - uaktywnienie umożliwia wybór któregoś z domyślnych zestawów ustawień trudności bez utraty zapisów w zestawie Custom... (dotyczy wyłącznie Standard i Feature Adjustments).

2. Feature Adjustments

2.1. Initial Cash - ilość pieniędzy na starcie każdej gry.
2.2. First Loop EB At - liczba pętli (dużych i małych) niezbędnych do uzyskania dodatkowej kuli.
2.3. City Assignment - zmienia sposób przydzielania kolejnych miast do odwiedzenia.
  FIXED - zawsze w ten sam, preprogramowany sposób.
  WEIGHTED - miasta przydzielane są w sposób na poły przypadkowy, z uwzględnieniem preprogamowanej kolejności.
  RANDOM - wybór miast jest przypadkowy.
2.4. Distance to Cities - ustala odległości pomiędzy miastami; odległości w grze są proporcjonalne do tej wartości.
2.5. Allow Road Play - umożliwia granie w drodze.
2.6. Allow Duels - umożliwia toczenie pojedynków.
2.7. Start Ball At City - ustala, jak rozpoczyna się gra po starcie kuli w czasie jazdy (On The Road).
  NO - stan nie zmienia się.
  IF DISTANCE 0 - jeśli dystans wynosił 0, rozpoczyna grę od następnego miasta.
  ALWAYS - wystrzelenie kolejnej kuli rozpoczyna grę w kolejnym mieście.
2.8. Trunk Lit - określa trudność zagrywki Open The Trunk.
  NEVER - Open The Trunk musi zostać zapalona przez gracza.
  START OF GAME - Open The Trunk świeci się przed wystrzeleniem pierwszej kuli.
  START OF BALL - Open The Trunk świeci się przed wystrzeleniem każdej kuli.
2.9. Trunk Memory - określa, czy lampki T-R-U-N-K i Open The Trunk są utrzymane do następnej kuli.
  NO - lampki T-R-U-N-K i Open The Trunk nie są utrzymane do następnej kuli.
  PARTIAL - lampka Open The Trunk jest utrzymana, lampki T-R-U-N-K nie.
  YES - lampki T-R-U-N-K i Open The Trunk są utrzymane do następnej kuli.
2.10. Jay's Lit - określa stopień trudności funkcji Jay's Secret Stash.
  NEVER - Jay's Secret Stash musi zostać zapalony przez gracza.
  START OF GAME - Jay's Secret Stash świeci się przed wystrzeleniem pierwszej kuli.
  START OF BALL - Jay's Secret Stash świeci się przed wystrzeleniem każdej kuli.
2.11. Jay's Memory - określa, czy zapalenie Jay's Secret Stash jest utrzymane do następnej kuli.
  NO - Jay's Secret Stash nie jest utrzymany do następnej kuli.
  YES - Jay's Secret Stash jest utrzymany do następnej kuli.
2.12. Light P. Lock Style - określa sposób, w jaki zdobywa



się Passenger Locks.

NORMAL - Passenger Locks są zdobywane wyłącznie przez trafienie taksówki.

INFLANE - Passenger Locks są zdobywane przez wykonanie Inlanes, a następnie trafienie taksówki.

BOTH - Passenger Locks są zdobywane na obydwa sposoby.

2.13. Passenger Difficulty - określa stopień trudności funkcji Passenger Lock.

EASY - pierwszy Passenger Lock wymaga jednego trafienia, każdy kolejny wymaga dodatkowego trafienia.

MEDIUM - pierwsze Passenger Frenzy jest traktowane jak poziom łatwy, kolejne - jak hard.

HARD - pierwszy Passenger Lock wymaga dwóch trafień, każdy kolejny Passenger Lock wymaga dodatkowego trafienia.

2.14. Police Difficulty - określa trudność funkcji Speed Trap dla Police Chase Frenzy.

EASY - Speed Trap świeci się zawsze, kiedy rozpoczyna się tryb On The Road.

MEDIUM - Speed Trap świeci się, kiedy tryb On The Road rozpoczyna się po raz pierwszy; kolejne muszą zostać zaświecone przez gracza.

HARD - Speed Trap musi zostać zaświecone przez gracza.

2.15. Lane Charger Style - określa sposób ustalania kolejności podświetlania się lampek T-R-U-N-K w chwili, gdy wciskane są klawisze łapek.

BI-DIRECTIONAL - podświetla lampkę w stronę odpowiadającą ułożeniu łapki.

UNI-DIRECTIONAL - zawsze z prawa na lewo.

SPLIT - dzieli napis T-R-U-N-K w ten sposób, że za litery T-R-U odpowiada lewa łapka, zaś za N-K - prawa.

2.16. Air Bag Time - pozwala określić czas, na jaki Air Bag zostanie podniesiony do góry, utrudniając wypadanie kul poza stół. Stosuje się wyłącznie do Air Bag pozyskanego przez zaliczenie MagnoCharger (10-30 sekund; skok: 5 sekund).

2.17. Multiplayer Time - określa czas, kiedy Bonus X pozostaje podświetlony ("disabled" daje nieskończony czas).

2.18. Speedway Memory - określa, czy lampki Speedway Challenges oraz 3-2-1 zostają utrzymane dla następnej kuli.

NO - lampki Challenges i niekompletny napis 3-2-1 nie zostają utrzymane dla następnej kuli.

PARTIAL - Challenges są utrzymywane, niekompletne 3-2-1 - nie.

YES - lampki Challenges i niekompletny napis 3-2-1 zostają utrzymane dla następnej kuli.

2.19. Nitro At Game Start - uaktywnienie tej funkcji sprawi, że Nitro Boost będzie świecić się od początku gry.

2.20. Nitro Difficulty - określa trudność zdobycia Nitro Boost.

EASY - aby zdobyć pierwszy, wymagane są dwa następujące po sobie U-Turn; aby zdobyć każdy kolejny - o jeden U-Turn więcej niż za poprzednim razem (3 za drugim itd.).

MEDIUM - aby zdobyć pierwszy, wymagane są trzy następujące po sobie U-Turn; aby zdobyć każdy kolejny - o jeden U-Turn więcej niż za poprzednim razem (4 za drugim itd.).

HARD - aby zdobyć pierwszy, wymagane są cztery następujące po sobie U-Turn; aby zdobyć każdy kolejny - o jeden U-Turn więcej niż za poprzednim razem (5 za drugim itd.).

2.21. Easy SWF Enable - uaktywnienie tej opcji sprawia, że rozpoczęcie Speedway Challenge podświetli też Left Orbit, co da Speedway Frenzy.

2.22. Loop EB Quickshots - określa stopień trudności Extra Ball Police Car Scoop (polegającego na zaliczaniu kolejno Big Loops bądź Mini Loops).

YES - Extra Ball Police Car Scoop nie wyłącza czasu.

NO - Extra Ball Police Car Scoop wyłącza czas.

3. High-score Adjustment

W tym miejscu uzyskujesz dostęp do wszystkich ustawień stołu związanych z High-Scores.

4. Tests

Testy stołu nie mają w praktyce, tj. w sytuacji, gdy Big Race USA został zainstalowany poprawnie, żadnego znaczenia. Pozwolę więc sobie przejść dalej.

5. Utilities

5.1. Clear Audits - czyści wszystkie zapisy ustawień menu.

5.2. Clear Credits - zeruje liczbę kredytów.

5.3. Reset High-Scores - czyści tabelę High-Score, przywracając w niej wartości domyślne.

5.4. Reset Grand Champion - wymazuje wynik Grand Champion (Wielkiego Mistrza), przywracając jego wartość domyślną.

5.5. Factory Adjust - przywraca ustawienia gracza do stanu pierwotnego.

5.6. Factory Reset - przywraca grę do stanu pierwotnego, przeprowadzając kolejno operacje Clear Audits, Clear Credits, Reset High-Scores, Reset Grand Champion, Factory Adjust.

5.7. Presets (ustawienia domyślne) - zmienia ustawienia gry, dostosowując ją do któregoś z poniższych poziomów trudności:

Extra Easy
Easy
Medium
Hard
Extra Hard

UWAGA: Wybór któregoś z nich spowoduje zastąpienie wcześniejszych ustawień we wszystkich przypadkach, jakie pojawiają się w poniższej tabeli.

TABELA USTAWIEŃ DOMYŚLNYCH

Item	Extra Easy	Easy	Medium	Hard	Extra Hard
1.4. Ball Saver Time	30 sek.	30 sek.	20 sek.	10 sek.	NO
1.5. Max Saves Per Ball	3	2	1	1	0
2.2. First Loop EB At	2	2	3	4	5
2.4. Distance To Cities	200	200	250	300	400
2.5. Allow Road Play	NO	YES	YES	YES	YES
2.6. Allow Duels	NO	NO	YES	YES	YES
2.7. Start Ball At City	ALWAYS	ALWAYS	ALWAYS	IF DIST. 0	NO
2.8. Trunk Lit	START OF BALL	START OF GAME	START OF GAME	START OF GAME	NEVER
2.9. Trunk Memory	YES	YES	PART.	NO	NO
2.10. Jay's Lit	START OF BALL	START OF BALL	START OF BALL	START OF GAME	NEVER
2.11. Jay's Memory	YES	YES	YES	YES	NO
2.13. Passenger Difficulty	EASY	EASY	MEDIUM	MEDIUM	HARD
2.14. Police Difficulty	EASY	EASY	MEDIUM	MEDIUM	HARD
2.16. Air Bag Time	30 sek.	25 sek.	20 sek.	15 sek.	10 sek.
2.17. Multiplier Time	dis.	dis.	dis.	10 sek.	5 sek.
2.18. Speedway Memory	YES	YES	YES	PART.	NO
2.19. Nitro At Game Start	YES	YES	YES	YES	NO
2.20. Nitro Difficulty	EASY	EASY	MEDIUM	MEDIUM	HARD

II. Gramy!

Aby rozpocząć grę (zakładam, że zająłeś już miejsce, czyli znajdujesz się właśnie w trybie demo stołu), wciśnij jeden raz przycisk Start (domyślnie: F1): usłyszysz dźwięk, który odtąd zawsze towarzyszyć będzie nowej grze, pula kredytów zmniejszy się o jeden (to również niestety jest norma...), wyłączą się wszystkie lampki na stole, a w wyrzutni po prawej stronie u dołu pojawi się kula. Jednocześnie na wyświetlaczu pojawi się napis PLAYER 1 oraz BALL 1. W tym momencie, aby rozpocząć tę szaloną jazdę, musisz nacisnąć klawisz Launch (domyślnie Enter).

Pamiętaj, że aby zwiększyć liczbę graczy (do 4 włącznie), należy, jeszcze przed rozegraniem pierwszej kuli, nacisnąć klawisz Start tyle razy, ilu graczy zadeklarowało gotowość zmierzenia się z tobą.

Aby opuścić grę w trakcie jej trwania i powrócić do menu demo, wciśnij i przytrzymaj przez około 2 sekundy klawisze Start i Launch.

Podstawy, czyli co wiedzieć powinien każdy dobry taksówkarz

Grę obsługuje się przy użyciu niewielkiej liczby klawiszy. Za poruszanie się po menu (oprócz menu Operatora, które zostanie omówione osobno) odpowiadają klawisze strzałek kursorów oraz klawisz Enter. Możliwe jest także wykorzystywanie klawisza Esc, by cofnąć się o jeden poziom menu wyżej.

W trakcie samej gry istotne jest 7 klawiszy:

1. Klawisz Start (S bądź F1)

Wciśnij go, by wystartować grę bądź dodać nowych graczy już w trakcie gry.

Kiedy gra się skończy, wciśnij go, by wykupić (o ile uaktywniłeś tę funkcję w opcjach) dodatkową kulę (Buy-In Extra Ball) i kosztem jednego kredytu móc kontynuować grę.

W trakcie wpisywania inicjałów naciskaj go, by przejść do kolejnej litery bądź potwierdzić wpis.

2. Klawisz Launch (Enter)

Wciśnij go, by wystrzelić kulę z wyrzutni na stół.

3 i 4. Klawisze łapek (lewy Shift i prawy Shift)

Wciskaj je, by poruszać łapkami znajdującymi się na stole bądź wybierać funkcje ukazujące się na wyświetlaczu.

W czasie wpisywania High-Scores przyciski łapek zmieniają aktualnego gracza.

5. Klawisz "spacji"

Wciśnij go w chwili, gdy jedyną szansą na uratowanie opuszczającej stół kuli jest "potrząśnięcie" stołem. Uwaga jednak: możesz to uczynić jedynie 3 razy (bądź więcej lub mniej, gdy w opcjach zmieniono tę domyślną wartość) pod rząd, gdyż nadużycie grozi zablokowaniem łapek (tzw. tiltem).

6 i 7. Klawisze lewy Alt i prawy Alt

Wciskaj je, gdy zamierzasz "potrząsać" stołem w prawo i lewo. Zastosowanie i ograniczenia: jw.

W menu operatora (Operator's Menu) posługujemy się klawiszami "łapek", by poruszać się w osi poziomej, oraz Esc i Start, gdy przemieszczamy się w osi pionowej.

Okay, wreszcie za kółkiem. Przekręcasz kluczyk, wdeptujesz pedał gazu w podłogę i puszczasz sprzęgło... Zaraz, zaraz, a czy wiesz, jak jeździć?

Celem gry jest, jako się rzekło, przemierzenie Stanów ze wschodu (Nowy Jork) na zachód (San Francisco) i powrót w oszałamiającym stylu jako jeden z uczestników tytułowego Wielkiego Wyścigu!

SKILL SHOT (Mistrzowski strzał)
Traf w górną prawą rampę (Top Right Ramp), by otrzymać ogromną liczbę punktów i pieniędzy.
Uwaga: dostępny wyłącznie po wystrzeleniu kuli.

Dostępne w każdej chwili gry:
BONUS X (Mnożnik bonusa)
Zalicz lewą lub prawą rampę (Left Ramp, Right Ramp), by zapalić Zawrót (U-Turn) z możliwością zdobycia bonusa.
Traf Zawrót (U-Turn), by zdobyć bonus.

OPEN THE TRUNK (Otwórz bagażnik)
Zapal cały napis T-R-U-N-K, by zapalić lampkę. Otwórz bagażnik (Open The Trunk). Traf lampkę, by móc zebrać pieniądze bądź losowo wybraną nagrodę.
MAGNOCHARGER
Traf w górną lewą bądź górną prawą rampę (Left Top Ramp, Right Top Ramp), by zapalić zewnętrzny lewy wlew (Outer Left Inlane) z możliwością zdobycia MagnoCharger.
Zaświeć wlew i traf prawą rampę (Right Ramp), by uzyskać dostęp do wyższego poziomu MagnoCharger.
Traf prawą rampę (Right Ramp) kilkukrotnie, by zdobyć Advance MagnoCharger Level, uaktywnić Air Bag i zebrać inne bonusy.
JAY'S SECRET STASH (Tajny warsztat Jaya)
Zalicz kilkukrotnie którąś z pętli (Loop), by zapalić znajdującą się na lewej orbicie (Left Orbit) lampkę tajnego warsztatu Jaya (Jay's Secret Stash).
Traf lewą orbitę (Left Orbit), by odwiedzić Jaya i mieć możliwość zakupu użytecznych przedmiotów.
NITRO BOOST (Dopalacz)
Zalicz kilkukrotnie zawrót (U-Turn), by zyskać możliwość zdobycia dopalacza.
W czasie wypełniania zadania traf dopalacz, by automatycznie zaliczyć wszystkie podświetlone, wskazujące kolejne cele strzałki.
SPEEDWAY CHALLENGES (Wyzwanie prędkości)
Zalicz 3-2-1, lewą rampę (Left Ramp), prawdą rampę (Right Ramp) lub prawą orbitę (Left Orbit), by otworzyć jeden z samochodów (Car Scoop) i uzyskać możliwość zdobycia wyzwania prędkości.
Traf w otwarty samochód (Car Scoop), by rozpocząć wyzwanie prędkości.
Trafiaj CZERWONE, ŻÓŁTE i ZIELONE lampki, by ukończyć wyzwanie prędkości. Traf lewą orbitę (Left Orbit), by zdobyć szaleństwo prędkości.
SPEEDWAY FRENZIES (Szaleństwo prędkości)
Traf lewą orbitę (Left Orbit), by rozpocząć szaleństwo prędkości.
Trafiaj cele wskazane CZERWONYMI strzałkami, by zdobyć pulę (Jackpot), i zapal górne rampy (Top Ramps), by uzyskać superpulę (Super Jackpot).
SPEEDWAY MANIA (Mania prędkości)
Zalicz wszystkie cztery szaleństwa prędkości, by zapalić lewą orbitę (Left Orbit) z możliwością uzyskania manii prędkości (Speedway Mania).
Traf lewą orbitę (Left Orbit), by uzyskać manię prędkości.
Zalicz wszystkie podświetlone cele, by otrzymać dodatkową kulę (Extra Ball).
PASSENGER FRENZY (Szaleństwo przewożenia pasażerów)
Traf taksówkę, by zebrać zamówienia (Passenger Hails).
Umieść 2 do 4 kul w taksówce, by rozpocząć Passenger Frenzy.
Trafiaj CZERWONE cele, by otrzymać pulę (Jackpot), dostarczyć pasażerów w miejsce przeznaczenia i gromadzić pieniądze.
Dostarczywszy wszystkich pasażerów, traf taksówkę, by zgromadzić więcej zamówień.
Dostarcz czterech różnych pasażerów, by uzyskać szansę na zdobycie super puli (Super Jackpot).

W mieście:
Będąc w mieście (In the City) traf samochód policyjny (Police Car Scoop), by rozpocząć wybrane losowo wyzwanie miejskie (City Mode Feature) bądź zapalić taksówkę z możliwością zdobycia nagrody miejskiej (City Mode Quickshot Award). Po rozpoczęciu traf wszystkie BIAŁE cele, by ukończyć wyzwanie, po czym traf samochód policyjny (Police Car Scoop) ponownie, by wyjechać na autostradę (Hit the Road).

ALIEN INVASION (Inwazja obcych)
Trafiaj podświetlające się cele, by niszczyć latające talerze przeprowadzających inwazję obcych.
ATTACK OF THE REALLY BIG CREATURE (Atak naprawdę wielkiego stwora)
Traf Spinner kilkukrotnie, by uciec przed olbrzymem.
CAR PARK CALAMITY (Problem na parkingu)
Trafiaj pętle (Loops), szukając miejsca, by zaparkować. Trafiaj górne rampy (Top Ramps), by zmieniać poziom parkingu. Znalazłszy miejsce, traf taksówkę, by zaparkować.

CAR WASH CHAOS (Chaos w myjni)
Traf kilkukrotnie lewą rampę (Left Ramp), by umyć samochód.
GRID LOCK LUNACY (Szaleństwo Pasów)
Traf samochód policyjny (Police Car Scoop), unikając zarazem podnoszonej mini-rampy (Pop Up Mini-Ramp), by uciec przed zablokowaniem się w korku (Grid Lock).
MALL MAYHEM (Chaos w centrum handlowym)
Traf spodek (Saucer), samochód policyjny (Police Car Scoop), lewą orbitę (Left Orbit) i taksówkę, by zaświecić zawrót (U-Turn).
Traf zawrót, by uciec z centrum handlowego.
SPEED HUMP HILARITY (Te przemiłe progi zwalniające)
Trafiaj w dowolne przełączniki, by przejeżdżać przez progi zwalniające.
Kiedy podnoszona mini-rampa (Pop Up Mini-Ramp) uniesie się, traf ją, by wyskoczyć w powietrze.
TAXI RANK RAMPAGE (Sianie zniszczenia)
Traf lewą rampę (Left Ramp), prawą rampę (Right Ramp) lub prawą górną rampę (Top Right Ramp), by zaświecić taksówkę.
Traf taksówkę, by rzucić dynamit i pozbyć się konkurencji (brutalne, ale skuteczne ;)
CITY MODE QUICKSHOT AWARDS (Nagrody miejskie)
Będąc w mieście (In the CIty) traf samochód policyjny (Police Car Scoop), by rozpocząć wybrane losowo wyzwanie miejskie (City Mode Feature) bądź zapalić taksówkę z możliwością zdobycia nagrody miejskiej (City Mode Quickshot Award). Po rozpoczęciu Quickshot traf taksówkę, by zabrać nagrodę.
BIG RACE BOOSTER
Otrzymujesz jeden Big Race Booster.
BONUS BONANZA
Zapal zawrót (U-Turn), by wejść na kolejny poziom mnożnika bonusa.
EXTRA BALL (Dodatkowa kula)
Traf samochód policyjny (Police Car Scoop), by otrzymać dodatkową kulę.
HOLD MULTIPLIERS (Zachowanie mnożnika bonusa)
Zachowuje wartość mnożnika bonusa na kolejną kulę.
JAY'S GIVEAWAY (Wyprzedaż u Jaya)
Otrzymujesz jeden losowo wybrany przedmiot z tajnego warsztatu Jaya (Jay's Secret Stash).
MONEY SPINNER
Traf Spinner, by zdobyć pieniądze.
NITRO BOOST (Dopalacz)
Zapal Launch Button, by zdobyć dopalacz.
TRAVELLING
Będąc w drodze (On the Road) trafiaj Spinner bądź taksówkę, by zwiększać szybkość.
Trafiaj w cokolwiek, by zmniejszyć odległość do następnego miasta.
Kiedy odległość wyniesie zero, wstrzel się w lewą orbitę (Left Orbit), by wjechać do miasta (Enter City).
POLICE CHASE FRENZY
Jeśli nie jest zapalone, zwiększ prędkość do 56 mil na godzinę i traf zawrót (U-Turn), by uaktywnić pułapkę (Speed Trap).
Traf zawrót (U-Turn), by zaświecić zawrót z możliwością Quickshot Lock.
Traf zawrót (U-Turn) ponownie, by zablokować kulę i rozpocząć pościg policyjny (Police Chase Frenzy).
Traf taksówkę, by zaświecić zawrót (U-Turn) z możliwością zdobycia puli (Jackpot), następnie trafiaj zawrót (U-Turn), by je zdobywać.
Traf kilkukrotnie pulę (Jackpot), a następnie taksówkę, by podnieść i zaświecić podnoszoną mini-rampę (Pop Up Mini-Ramp), otwierając sobie tym samym możliwość zdobycia kurczaka (Chicken).
Traf podnoszoną mini-rampę, by wygrać kurczaka i zdobyć superpulę (Super Jackpot).
COMBOS
Trafiaj Combo, by zaświecić ŻÓŁTY cel Combo.
Traf podświetlony cel, by zdobyć spory bonus punktowy.
DUELS
Skompletuj Combo, by podświetlić samochód policyjny (Police Car Scoop) z możliwością rozpoczęcia pojedynku.
Trafiaj ZIELONE cele, by dogonić przeciwnika.
Dogoniwszy go, trafiaj ruchome cele, by go wyprzedzić i podświetlić taksówkę.
Traf taksówkę, by zwyciężyć pojedynek i poprawić pozycję startową w Wielkim Wyścigu.
VIDEO MODE
Wejdź na wyższy poziom MagnoCharger, by podświetlić taksówkę i otrzymać możliwość rozpoczęcia Video Mode.
Będąc w trybie wideo używaj klawiszy łapek, by skręcać, i wciskaj je obydwa, chcąc przyhamować. Zdobywaj punkty taranując bądź omijając inne samochody.
Przejedź 1000 mil w zaoferowanym czasie bez wypadku, by zaliczyć tryb wideo.
THE BIG RACE (Wielki Wyścig)
Zbieraj Big Race Boosters, by poprawiać swój wynik w czasie Wielkiego Wyścigu.
Przejedź do San Francisco, by rozpocząć Wielki Wyścig.
Jadąc na wschód trafiaj samochody, by zdobywać kule i przesuwać się w górę tabeli.
Zdobyte Big Race Boosters poprawiają wynik.
Dotarłszy do Nowego Jorku na pierwszej pozycji, traf linię mety (Finish Line), by zakończyć Wielki Wyścig.
THE REALLY BIG RACE (Prawdziwy Wielki Wyścig)
Zalicz Speedways, Duels, Passengers, Police Chases, Big Race i zdobądź 100 000 $, by podświetlić Jay's Secret Stash.
Traf Jay's Secret Stash, by rozpocząć prawdziwy Wielki Wyścig.

Zakończenie gry:
Gra kończy się w chwili, gdy stracisz ostatnią kulę. Wtedy, po podliczeniu wszelkich należnych ci bonusów i wyświetleniu ostatecznego wyniku, będziesz mieć możliwość kontynuowania gry (pod warunkiem że opcję tę uruchomiono w Menu gry oraz że pozostały ci dodatkowe kredyty, za które będziesz mógł wykupić dodatkową kulę).

Gdy gra zakończy się dla wszystkich graczy, wszystkie zebrane przez nich punkty zostaną podsumowane i wyświetlone. Warto wiedzieć, że każde osiągnięcie wybijające się ponad określony poziom premiowane jest nagrodami (Replay Awards) i prośbą o wpisanie się na listę najlepszych graczy! Następnie, o ile ta funkcja została uaktywniona w menu opcji programu, pojawią się losowo wybrane cyfry, które, jeśli będą pokrywać się z dwiema ostatnimi cyframi wyniku punktowego któregoś z graczy, dodadzą jeden kredyt na jego konto! Przez cały ten czas towarzyszyć ci będą sygnały dźwiękowe, odpowiadające kolejnym etapom: wykupywaniu kul, Game Over, High-Scores i losowaniu cyfr.

Wykupywanie kul (Buy-in Balls)
Po zakończeniu wyścigu Big Race USA umożliwia kontynuowanie gry poprzez wymienienie jednego kredytu na dodatkową kulę. Wówczas na wyświetlaczu pojawia się instrukcja, co zrobić, by dokonać wykupu, zaczyna się również odliczanie od 9 w dół. Aby wykupić kulę, wciśnij klawisz Start (F1) bądź jakikolwiek inny, by opuścić tę fazę i przejść do fazy Game Over.

Wpisywanie inicjałów najlepszych graczy.
Big Race USA prowadzi własne zestawienie High-Scores i mistrzów. W chwili, gdy wynik kończącego grę zawodnika kwalifikuje się na listę, na wyświetlaczu pojawi się numer, z jakim zawodnik ten występował w grze, oraz wynik, jaki osiągnął. Naciśnij Enter, by rozpocząć wpisywanie inicjałów w miejscu _ _ _ , a jeśli aktywna jest funkcja zapamiętywania inicjałów poprzedniego gracza,

wyświetlacz podpowie ci, co robić, po wpisaniu komendy ENTER INITIALS. Zmieniać litery i znaki przestankowe możesz za pomocą klawiszy łapek; przytrzymuj klawisz, by przewijać je szybciej. Wciśnij klawisz Start, by przeskoczyć do kolejnego inicjału, bądź za pomocą strzałki w lewo [<-] cofnij się o jedno pole. Kiedy wszystkie trzy pola zostaną wypełnione (również znakami odstępu), na wyświetlaczu pojawi się znak strzałki w prawo [->]. Wciśnij klawisz Start, aby powrócić do trybu demo stołu.
Aby obejrzeć statystyki właśnie ukończonej gry (w tym wartość High-Score), wciśnij i przytrzymaj przez 2 sekundy obydwa klawisze łapek.

Słowniczek pojęć wykorzystywanych w powyższym tekście.

Łapka (ang. Flipper) - ruchomy element u dołu (para) oraz w górnej partii (po lewej i prawej) służący generalnie do utrzymywania kuli na stole oraz nadawania jej żądanego kierunku i prędkości.

Tilt - "zawieszenie" pracy łapek jako efekt nadużywania opcji "wstrząsania" stołem.

Tryb demo stołu (ang. Attract Mode) - tryb spoczynkowy, w jakim znajduje się stół przed rozpoczęciem gry. Umożliwia zapoznanie się z ukazującą się cyklicznie na wyświetlaczu u góry ekranu listą aktualnych High-Scores i minimalną liczbą punktów kwalifikujących do wpisu na listę najlepszych graczy i uzyskania prawa do ponownego rozegrania gry.

Wykupywanie kul (ang. Buy-In Balls) - opcja pojawiająca się po zakończeniu gry, umożliwiająca jej kontynuowanie poprzez wymienienie jednego kredytu na dodatkową kulę.

Miłej zabawy!

Tim

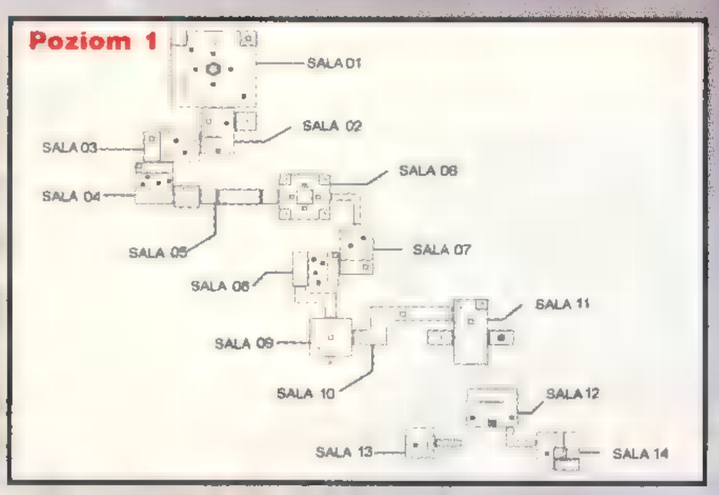
1. Spodek
2. Spinner
3. Lewa orbita
4. Tajny warsztat Jaya
5. Lewa rampa
6. Podnoszona mini-rampa
7. Samochód policyjny
8. Zawrót
9. Mini-pętla
10. Lewa górna rampa
11. Taksówka
12. Prawa górna rampa
13. Wielka pętla
14. Prawa rampa
15. Prawa orbita
16. Poduszka powietrzna (Air Bag)

producent: **Cryo**
platforma: **PC**

Gift

Uwaga! Solucja niniejsza powstała w oparciu o materiały nadesłane z firmy Cryo. Malkontentom - a tych pewnie trochę się znajdzie - radzimy, by wszelkie pretensje kierowali bezpośrednio do Francji. Gra jest nieco upierdliwa - kilka tzw. "czasówek" sprawia,że zapłakać mogą najtwardsi - ale w końcu da się przejść.

Poziom 1



Ogólna charakterystyka

Na pierwszym poziomie gracz powinien zrozumieć, że gra zasadniczo opiera się na kontrastach pomiędzy światłem i mrokiem; trzeba zrozumieć tryb działania rozmaicie barwionych świateł, potęgę żółci, miotacza cienia i reakcję nieprzyjaciół na światła i cienie.

Idealny szlak jest taki

Wchodzący do sali 01 gracz zobaczy kilka niewielkich mroczniaków tańczących wokół ogniska. Można zauważyć, że nigdy nie oddalają się one od jego świateł. Ognisko wydaje się płonąć dzięki iskrzącej się płycie. Wespnij się po drabinie, by dotrzeć do jedynej tu platformy, i naciśnij L1, co zgasi płomienie (dmuchawa, nieco wody itp.) W rezultacie znikną te małe mroczniaki. Weź ukrytą do tej pory za paleniskiem amunicję i przejdź przez P2, raz jeszcze po platformie.

W sali 02 załatw dwu nieprzyjaciół. Aby dotrzeć do życia (ukrytego za drzwiami P), idź i weź ofiarnego kozła, zwanego nieco dalej wabikiem (w sali 03), którego trzeba położyć na L2 (przełącznik sprężynowy). P zostaną otwarte na stałe. Przejdź przez P3.

Sala 03 pełna jest błękitnych świateł, które wszystko przyspieszają (platformy i ruchy nieprzyjaciół). Przejdź wedle platform, by dotrzeć do L1. Naciśnij L1 (co zmieni kolor światła z błękitnego na biały i odwrotnie (powtórne wduszenie przycisku). Wiesz już, co robi niebieski. Przejdź przez P4.

Sala 04 - pustka, w której jest kilka mroczków. Naciśnij L1, co zgasi światło i wykończy mroczki - te mogą istnieć tylko w blasku. Przejdź przez P5.

Sala 05. Podnieś proch i weź żółtą moc, aktywując terminale przez naciśnięcie L1. Przejdź przez P6.

Trafiasz do sali 06 z żółtą mocą, co stanowi niezastąpioną pomoc, bo w komnacie jest ciemno jak w buszu. Przejdź dalej, zbierając bonusy w postaci prochów (Powder). Przejdź przez P7.

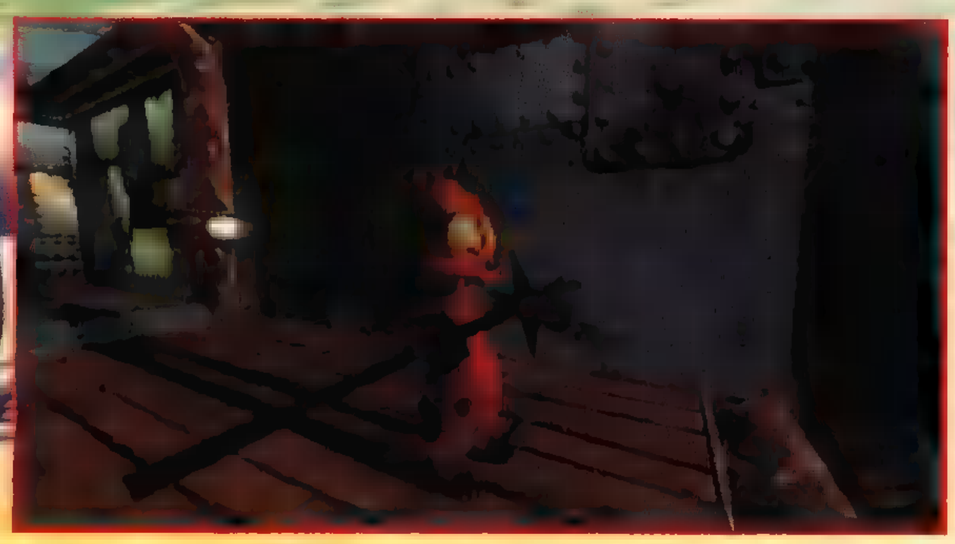
Pomieszczenie 07 jest skąpane w czerwonym świetle, które wszystko zwalnia (ruchy platform i nieprzyjaciół). Przejdź po platformach do L1. Naciśnij L1, co zmieni światło na białe; ponowne naciśnięcie zaowocuje powrotem czerwieni. Wiesz już, jak działa i na co wpływa światło czerwone. Wychodząc przez P8 gracz mija terminal retrakcyjny, który odbiera żółtą moc.

W pomieszczeniu 08 jest pustka zawierająca kilka świetlaków. Naciśnij L1, co oświetli pomieszczenie i zabije świetlaki (które mogą funkcjonować jedynie w cieniu). Przejdź przez P9.

Pośrodku pomieszczenia 09 jest sprężynowy przycisk L1. Jeżeli gracz go wciśnie, ze ściany naprzeciwko wejścia wyskoczy mechaniczny cień, który strzela do cienia gracza i blokuje mu drogę. Jest to jeden z efektów "armatek cienia". Podnieś proszek (pożyteczny tylko wtedy, gdy zechcesz zawrócić i wejść do pomieszczenia 06) i wyjdź przez P10.

Pomieszczenie 10 to korytarz ze sprężynowym przyciskiem (L1) pośrodku. Przycisk ten podnosi blok zamykający drogę do wyjścia. Blok opada, gdy tylko gracz zaczyna podejmować akcję ku drzwiom pomieszczenia 10, ale cieniowa armatka strzela cieniem w cień bloku i zatrzymuje go, tak by gracz miał czas na wyjście. Odkrywasz kolejny efekt działania armatki cienia. Wyjdź przez P11.

W sali 11 przełącznik otwiera drzwi P i P12. Za jednymi z drzwi P jest wielki mroczniak (X1), który wpada do pomieszczenia i bardzo przeszkadza. Podnieś SS (Shadow Shooter) i jego amunicję, a potem schroń się przez X1, skacząc na ozdobny blok. Potem strzel w cień X1, by go zatrzymać - i przejdź przez P12.



W sali 12 drzwi (P13 i P14) strzegą dwaj wartownicy. Pomiędzy nimi informator powie graczowi (dzięki cieniom), że trzeba pójść do P12, które są drzwiami wyjściowymi. Aby przejść przez którekolwiek z drzwi, trzeba ci załatwić z SS strzegącego ich wartownika.

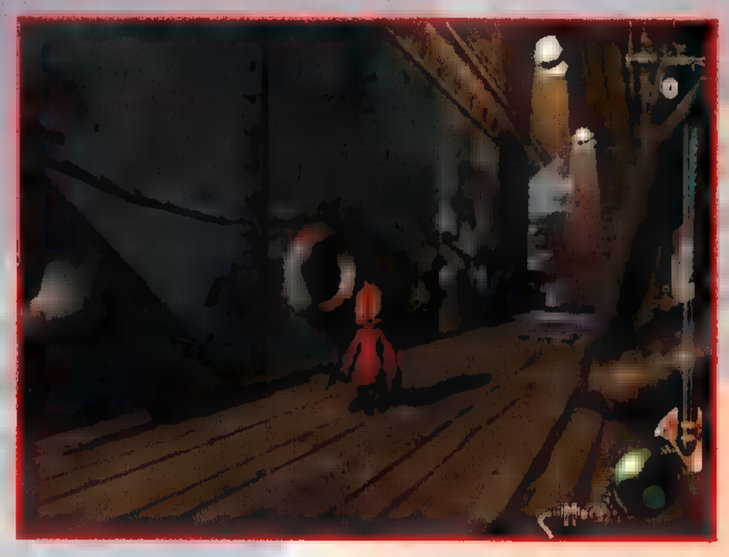
Jeżeli gracz skieruje się do drzwi P13, trafi do sali 13, gdzie trzeba zabić dwu wrogów i wyjść opuszczając poziom. W sali P14 dowiesz się, że nie tędy droga - jak będziesz natrętny, seria laserów zawróci cię do punktu wyjścia.

Poziom 2.1

Ogólna charakterystyka

Główna trudność to pomieszczenie 02, gdzie znajduje się wyjście. Trzeba wcisnąć dwa przyciski na dwu przeciwległych krańcach poziomu, by pogrążyć pomieszczenie 02 w całkowitym mroku i w ten sposób wyeliminować mroczniaki oraz oczyścić drogę do wyjścia.

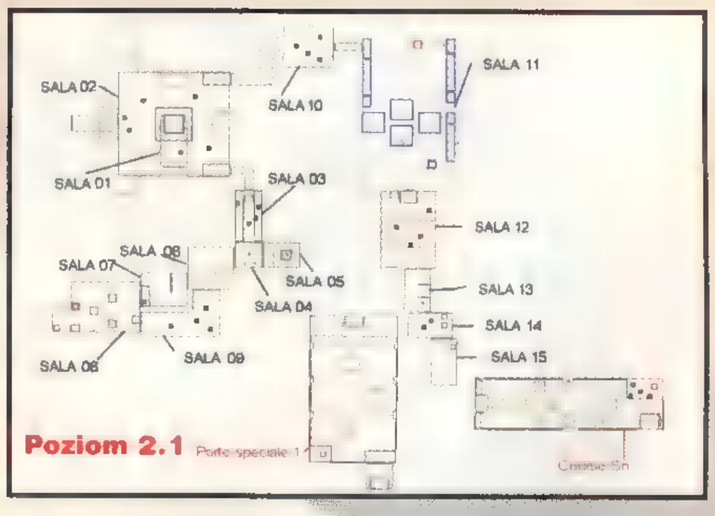
Idealna droga



Wespnij się ma platformę w pomieszczeniu 01, co zaprowadzi cię bezpośrednio na środek pomieszczenia 02. Tutaj trzeba ci uważać, by nie tknąć stopą ziemi - to uwolni małe mroczniaki, strzegące komnaty i wyjścia. Aby dotrzeć do pomieszczeń o numerach 10 i 03, skorzystaj z pobliskich fontann.

Przejdź przez pomieszczenie 03 i naciśnij E1, kryjąc się w jego cieniu, by uniknąć konfrontacji z mroczniakami na prawo od P4. Wespnij się na E1 i wyjdź. W pomieszczeniu 04 odzyskaj SS i amunicję. W pomieszczeniu 05 zablokuj przy użyciu SS spadające bonusy, by je odzyskać.

W pomieszczeniu 06 za pomocą SS zablokuj E1. Nie przechodź przez promienie detekcyjne - co oszczędzi ci bolesnego zgniatania. W pomieszczeniu 07 zablokuj (posłużywszy się SS) wartownika strzegącego drzwi P8. W pomieszczeniu 08 przejdź przez komnatę do L2 (uważając na promienie laserów). Najlepiej zrobisz kryjąc się po prostu za elementami dekoracji. Przełącznik L2 aktywuje jeden z wielkich bloków pod sklepieniem komnaty 02 (na ziemi tworzy się cień i małe mroczniaki muszą się zgromadzić w jednej połowie pomieszczenia). Aby wyjść z pomieszczenia 08, skorzystaj z drabiny i skocz na L1, co wyłączy laser. Wyjdź przez P09, skacząc z bloku na blok.



W pomieszczeniu 09 załatw wrogów i przejdź dalej. Wróć do 02 (w 06 uważaj na spore bloki) i przejdź przez P10. W sali 10 wyeliminuj nieprzyjaciół i walnij w generator prochu, by uzyskać odpowiedni zapas; aktywuj żółtą moc i przejdź przez P11. W sali 11 przejdź ku L1,

który otwiera P12, ■ potem przejdź przez P12. W sali 12 żółta moc powinna zostać wygaszona (przed przejściem skokami przez górną część pomieszczenia). Trzeba ci poskakać po niewidzialnych platformach, które możesz zlokalizować dzięki promieniom laserów. Przejdź przez P13.

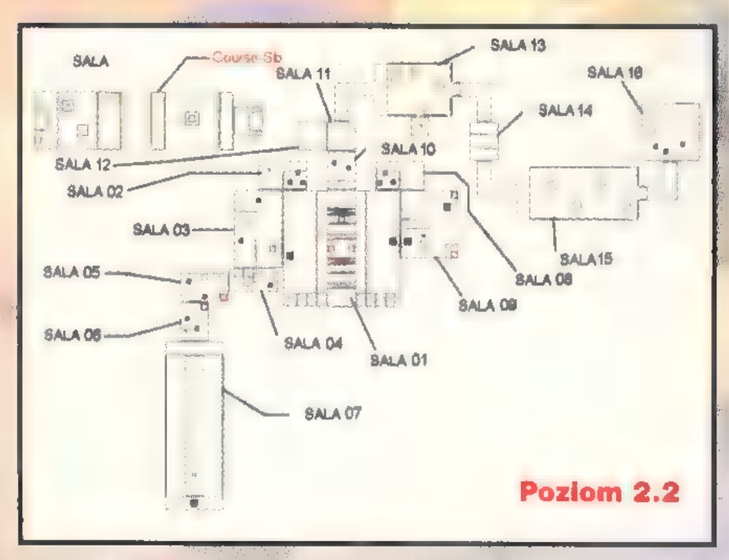
W pomieszczeniu 13 zielone światło wyssie z gracza wszelką moc, jaka mu jeszcze została. Zaraz za nim jest proch (przyda ci się tylko do przejścia przez pomieszczenie 15). Wyjdź przez P14. W 14 wyeliminuj nieprzyjaciół; naciśnij L1 i L2. L1 rozjaśnia pomieszczenie 11 (poprzednio pogrążone w mroku). Przełącznik L2 aktywuje drugi spory blok na sklepieniu pomieszczenia 02 i inny blok (E4). Dzięki temu całe pomieszczenie 02 pogrąży się w cieniu. Teraz możesz już dotrzeć do wyjścia. Wróć do pomieszczenia 02 (zechciej zauważyć, że droga przez 11 jest teraz znacznie łatwiejsza).

Pomieszczenie 15 można przebyć tylko wtedy, gdy aktywowana jest czarna moc. Sprawa polega na naciśnięciu L1 w celu uzyskania dostępu do dalszej sali (Course Sn) oraz naciskaniu na czarną moc (tak, by nie zostać porażonym przez czerwone światło i by dotrzeć do przeciwległego krańca pomieszczenia, zanim drzwi zdążą się zamknąć). Dostęp do specjalnych drzwi (1) przez pomieszczenie 12 jest możliwe tylko jeśli ma się klucz 1... A gracz może go znaleźć na poziomie 2.2 w sali 13.

Poziom 2.2

Ogólna charakterystyka

Ten poziom składa się (i rozkłada) w zasadzie z dwu części. Aby uzyskać dostęp do drugiej (gdzie jest wyjście na poziom 3), trzeba ci się uporać z pierwszą. Aby dotrzeć do wyjścia z poziomu, pierwej musisz znaleźć przełączniki (zadanie pierwsze), które wyłączają zielone światło (zadanie drugie).



No to do dzieła

W pomieszczeniu 01 naciśnij przełącznik znajdujący się tuż obok terminalu mocy, który jest wciąż wyłączony. Aktywuje to terminal czarnej mocy, umożliwiając odtworzenie stanu początkowego. W dolnej części pomieszczenia są dwaj strażnicy strzegący drzwi. Zanim opuścisz się w dół, wciśnij L1 i L2. Te dwa przełączniki otwierają odpowiednio P2 i P8. Do pomieszczenia wejdzie kilka ofiarnych kozłów, które zostaną zastrzelone przez strażników. Ponieważ łosie są nieśmiertelne, strażnicy będą do nich strzelali aż do upojenia, zostawiając graczowi troskę o dotarcie do pomieszczenia 02 i przejście do izby 03.

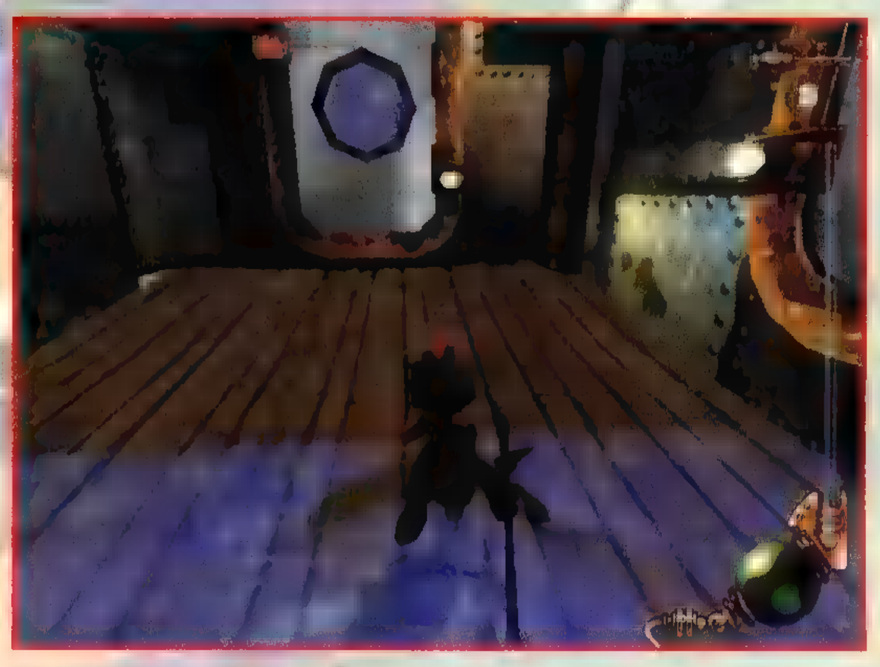
W 03 uważaj na strażników i nie naciskaj L1 (otworzy to P1). Weź E1 (przedmiot przenośny), by go oprzeć o ścianę P4. Wskocz na E1 i wyjdź przez P4.

W sali 04 wyeliminuj nieprzyjaciół, weź SS i przejdź do sali 05. Jest skąpana w czerwonym świetle. Przełącznik L1 otwiera drzwi P6, te jednak się zamykają, zanim gracz (który ze względu na czerwone światło porusza się jak grudniowa mucha na mrozie) zdąży przez nie przejść. Trzeba ci więc pchnąć E1, tak by stworzyć cień do P6. W cieniu nie będziesz poddany działaniu czerwieni, co umożliwi ci wyjście przez P6.

W sali 06 naciśnij L1 (co otworzy poprzednie drzwi na stałe); pozbądź się wrogów, weź proch i przez P7 przejdź do 07.

07 znów się kąpie w czerwonym świetle. Na odległym krańcu pomieszczenia wartownik strzeże przełącznika. Dotrzeć tam możesz tylko po moście nad pustką. Zablokuj strażnika za pomocą SS. Nie zabije on gracza, dopóki jest wduszony L1 (nie daj się jednak zwieść złudnemu poczuciu bezpieczeństwa - efekt działania małej strzałki SS jest niezbyt trwały!). Po uruchomieniu L1 most się zawali w kierunku L1-P6. podczas powrotu aktywuj czarną moc (albo uruchom ją od razu), aby w porę dotrzeć do punktu wyjściowego (na gracza nie działa już rozluźniająca czerwień). Dodatkowym efektem przełożenia L1 (poza zawaleniem mostu) jest wyłączenie zielonego światła w sali 14. Wróć do pomieszczenia 01 i przejdź przez P8.

Przejdź przez 08 do 09. W 09 nie daj się dwu strażnikom i korzystając z elementów dekoracji przedostań się na podwyższoną platformę, po której możesz dotrzeć do L2. Wciśnij L2, by wyłączyć zielone światło w pomieszczeniu 10. Nie naciskaj L1 (otwiera P1). Wróć do pomieszczenia 01 i przejdź przez P10. W sali 10 przy wyłączonym zielonym świetle gracz nie straci prochu zgromadzonego w 06. Zniechęciwszy nieprzyjaciół przejdź przez P11. W sali



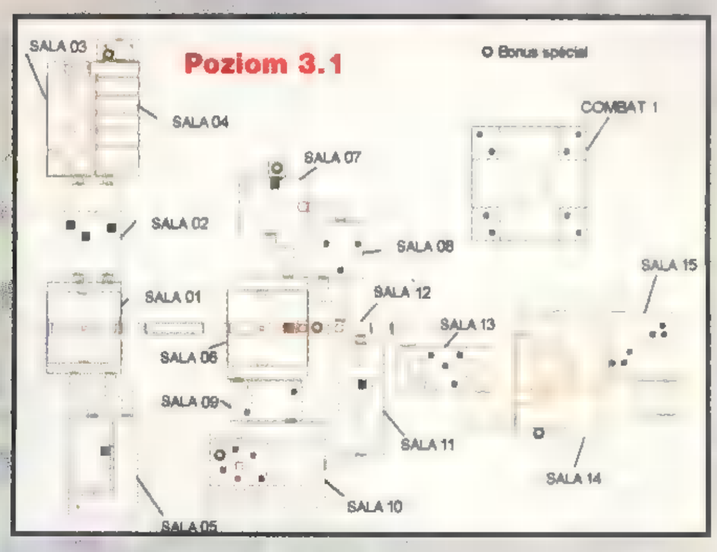
11 weź żółtą moc i przejdź przez P13. W sali 12 poradzisz sobie tylko wtedy, gdy będą aktywowane niebieskie terminale mocy (z poziomu 4.1). Co za tym idzie, gracz musi po prostu wysadzić drzwi CSb (przedmiot ogrzewający) jego mocą, by uzyskać dostęp do Course Sb.

Pomieszczenie 13 jest zaciemnione: aktywuj żółtą moc i przejdź na drugą stronę skacząc po platformach. W alkowie jest klucz (drzwi PS1 na poziomie 2.1). Komnata 14 nie kąpie się już w zielonym świetle. Podnieś proch i przejdź przez P15. W 15 też panuje mrok. Na drugą stronę trzeba przejść skacząc z platformy na platformę (uważaj, bo tym razem są ruchome). W pomieszczeniu 16 wykorzystaj jednego z kozłów ofiarnych. Każdego, kto zechce dotrzeć do wyjścia mijając promienie detekcyjne, zgniecie wielki głaz. Trzeba więc rzucić jeden wabik w promienie, tak by gracz zdążył przebiec pod głazem, gdy ten będzie wracał po zgnieceniu ofiary (głaz szybko wali się w dół, ale powoli wraca do swego pierwotnego położenia).

Course Sb. Przejdź obok pierwszego promienia detekcyjnego (który uruchamia odliczanie). Naciśnij, by opuścić platformę zeskokową. Miń wodę przeskakując po elementach dekoracyjnych i weź proch. Wykorzystaj zeskokową platformę, by przedostać się na drugą stronę pierwszej strony lawy. Użyj błękitnej mocy, by przekształcić drugą strefę lawy w kamień, a potem naciśnij L2, by otworzyć P. Przedostań się przez drugi promień detekcyjny, ■ skończysz rejs w danym czasie.

Uwaga! Ofiara w sali 01 może się też przydać w sali 09, 03 i 05.

Poziom 3.1



Ogólna charakterystyka

Ten poziom ma trzy fazy. W pierwszej gracz musi znaleźć przełączniki, które otwierają centralne drzwi w pomieszczeniu 01. Potem trzeba mu jakoś znaleźć drogę przez drzwi do pokoju 02 I dopiero wtedy może skierować się ku wyjściu.

Idealnie byłoby tak

Wchodząc do pomieszczenia 01 gracz trafia na platformę krzyżową. Aktywuj platformę (naciskając L1 - teraz jest ustawiona w kierunku P5P5b-P2P2b). Wybierz P2 lub P2b. W komnacie 02 eliminuj nieprzyjaciół i po drabinie skieruj się do P3. W 03 gracza będzie prześladował laser nadążny, ale koniec końców trafia w przezroczystą płytę. Poczekaj, aż się ochłodzi, ■ potem przeskakując z bloku na blok spróbuj dostać się do L1, by go wyłączyć. Potem wciśnij L2, by włączyć jeden z trzech znaków nad P6 w pomieszczeniu 01. Wróć do 02 i przejdź przez P4.

W sali 04 korzystając z laserów i widocznych charakterystycznych przedmiotów przedostań się na drugą stronę po niewidzialnych platformach. Na drugiej stronie wciśnij L3, by wyłączyć jeden z trzech znaków nad P6 w sali 01 (tak jak zrobiłeś to z L2 w pomieszczeniu 03). Pozbieraj tu amunicję i pierwszy ze specjalnych bonusów. Wróć do pomieszczenia 01 i przejdź przez P5b.

Pomieszczenie 05 jest dostępne przez dwa wejścia. P5 prowadzi jednak do drzwi (P1) otwierających się jedynie na drzwi, przez które gracz powinien przejść, gdy chce iść dalej - I za którymi jest strażnik. Obejdź je więc przez P1b I użyj dziur w ścianie, by odpowiednio się ustawić. Weź SS i naciśnij L1 (by wyłączyć ostatni ze znaków nad drzwiami P6 w sali 01). P6 stanęły wreszcie otworem! Wróć do sali 01 i naciśnij L1, by przestawić platformę przejściową ku wyjściu (w kierunku P6-wejście). Przejdź przez P6.

Jak w sali 01, w komnacie 06 natkniesz się na platformę przejściową (początkowo zorientowaną w kierunku P1-P12). Na platformie tkwi wartownik, który ma obserwować wyjścia P2 i L2. Ajajaj! Użyj SS, by zablokować wartownika, a potem wciśnij L1, by przesunąć platformę w kierunku P7-P9. Kiedy wartownik zostanie uwolniony od niewielkiej strzałki z SS, spadnie w bezdenną jamę. Naciśnij ponownie L1 (platforma wróci do położe-

nia P1-P2), a potem L2, by obrócić lasery E2. Potem weź specjalny bonus poziomu. Wróć do platformy przejściowej w położeniu P7-P9 i przejdź przez P7.

W pomieszczeniu 07 jest wartownik strzegący specjalnego bonusu poziomu. Poczekaj, aż znajdzie się we właściwym miejscu, by uderzyć iskiernik (Spark Plate), który krzesze iskrę zapalającą ścieżkę prochową do baryłki. Eksplozja wybije w ścianie otwór (P8). Jeśli dobrze wyliczysz czas, diabli wezmą i wartownika. Weź bonus i przejdź do P8.

W sali 08 wyeliminuj nieprzyjaciół i przejdź do P12. W korytarzu (012) naciśnij L1, aby otworzyć P13. Wróć do sali 06 i przejdź przez drzwi P10. W komnacie 10 jest pustka ze świetlakami kryjącymi się w cieniu E3. Pchnij E3 do pozycji przeciwległej. Świetlaki będą poruszały się razem z E3, by kryć się w jego cieniu. Weź czwarty bonus poziomu i naciśnij L1, by otworzyć P13b w sali 12. Znalazłszy się w sali 11 poskacz z bloku na blok, by wyeliminować nieprzyjaciela. Przejdź przez salę 12, a potem 13. W sali 13 przeskocz (o tyczce?) ponad jamą ze świetlakami i przejdź przez P14.

W sali 14 musisz zostać w cieniu E2 (obraca się dookoła własnej osi), w przeciwnym razie zostaniesz zgnieciony przez wielki blok E3. Po tym wszystkim wespnij się po drabinie i skocz na E2, by wziąć specjalny bonus poziomu. Teraz możesz ruszyć (dołem albo górą) do drzwi P15. W sali 15 unikaj małych mroczniaków (niebezpiecznych tylko w oświetlonych miejscach) i przejdź do wyjścia z poziomu. Jeżeli zebrałeś wszystkie specjalne bonusy, zostaniesz przemieszczony do Combat Room 1. Masz tu wyeliminować wszystkich wrogów przed końcem odliczania.

Uwaga! W sali 05 i 07 można posłużyć się też karabinkiem cienia SS.

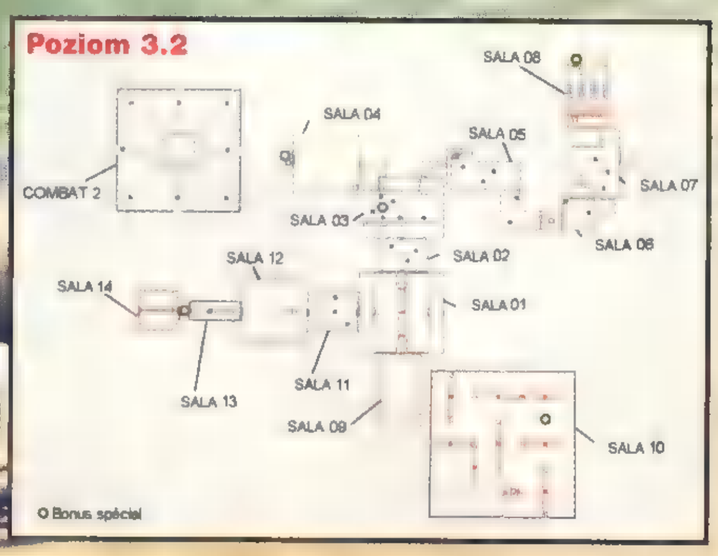
Poziom 3.2

Ogólna charakterystyka

Jak poprzednio, musisz otworzyć główne drzwi wyjściowe, manipulując trzema dźwigniami i przyciskami. Nad drzwiami są trzy "wyłączone" znaki, które gracz musi "włączyć", naciskając odpowiednie przyduchy.

No to jazda!

W sali 01 trafiasz na drzwi (P11), które można otworzyć "włączając" znaki nad nimi. Użyj platform "doskocznych", by dotrzeć do platformy przejściowej pośrodku pomieszczenia (dobrze się przymierz do każdego skoku, by nie spaść w bezdenną jamę). Na razie zostaw platformę w jej początkowym ustawieniu (P2-P9) i przejdź przez P2. W sali 02 załatw nieprzyjaciół i przejdź przez P3. W tej chwili nie ma potrzeby włączania czarnej mocy - możesz to zrobić w drodze powrotnej. Wyjdź przez P3.



W sali 03 wszystko się dzieje wedle tej samej zasady co w sali 10 na poziomie 3.1: parę świetluchów w pustce unika światła w cieniu sporego, ruchomego bloku. Przepchnij blok na przeciwległą lokację (świetluchy będą się trzymały jego cienia) i weź pierwszy bonus poziomu. Przejdź przez dostępne teraz drzwi P4. W sali 04 naciśnij L1, by otworzyć drzwi P. Ujawnią się promienie detekcyjne. Unikając promieni przejdź przez pomieszczenie i weź bonus. Potem naciśnij L2, co rozświetli jeden ze znaków nad drzwiami P11 w sali 01. Jeżeli muśniesz choć jeden promień, drzwi automatycznie się zamkną i promienie przestaną być widoczne. Trzeba ci wrócić, uruchomić L1 i powtórzyć operację aż do pomyślnego skutku.

Potem wróć do 03, przesuń blok na jego pierwotną pozycję i przejdź przez P5. W sali 05 trafisz na kilka mroczniaków. Podnieś czarną moc. Możesz (choć nie potrwa to długo) mieć nadzieję, że uda ci się minąć mroczniaki dzięki czerni (nad graczem tworzy się mrok, nieprzenikliwy dla mroczniaków), ale nieco dalej natkniesz się na zawrotnicę, która nie pozwoli ci dotrzeć do przeciwległego krańca pomieszczenia. Użyj przesuwalnego obiektu E1 i schroń się pod jego cieniem jak pod parasolem (trzeba go popychać, zostając w jego cieniu), a potem wciśnij L12, by rozświetlić jeden z trzech znaków nad drzwiami P11 w sali 01. Przejdź przez P6.

W sali 06 wytęp przeciwników i przejdź przez drzwi P7. Tutaj znajdujesz się (w stosunku do reszty pomieszczenia) na pewnej wysokości - a dalszą drogę zamykają ci promienie detekcyjne. Przejdź obok pierwszego promienia, co spowoduje otwarcie drzwi P, z których wypadają trzej strażnicy zaczynający systematyczne przeszukiwanie komnaty. Zeskocz na dół i przebądź pomieszczenie, ukryty przed ich wzrokiem. Tuż przed wyjściem przez P8 wąski występ zatrzyma twój zwycięski marsz ku wolności. Zejdź i wyjdź - ot, tak po prostu.

Po wkroczeniu do 08 stwierdzisz, że utknąłeś na wielkim bloku z trzema możliwościami dalszej wędrówki. Naciśnij L1, by uruchomić przemieszczanie bloku nad pokrywającą ziemię lawą. Potem zeskocz na ziemię ze środkowej odnogi bloku. Podnieś trzeci bonus poziomu i proch. Wróć do 01 i przejdź przez P9.

Sala 09 ma zdradzieckie sklepienie, które opada na gracza, gdy ten wejdzie do wnętrza. Spory kawał w przeciwległym lewym rogu pomieszczenia zostaje "niepokryty". Widać go dość wyraźnie - jest tam plama światła. A więc biegiem do bezpiecznego miejsca... a gdy sklepienie i kurz opadną, przejdź przez P10 do sali 10.

Sala 10 nie ma dna - jest to jedna ogromna bezdenna jama. Można ją jednak przebyć po ruchomych platformach. Te mogą się obracać o 360 stopni (za każdym naciśnięciem dźwigni o 90 stopni). Celem jest tu zabranie życka i specjalnego bonusu poziomu. Co nie mniej ważne, naciskiem dźwigni L1 trzeba podświetlić ostatni z trzech znaków nad drzwiami P11 w sali 01. Sęk w tym, że orientacja platform może nastręczyć pewnych problemów. Dodatkową atrakcją jest konieczność unikania ruchomego promienia lasera... i pamiętania, że czerwone światło zwalnia ruchy (co prawda akurat na to jest rada - użyj czarnej mocy). Po przełożeniu L1 otwierają się wreszcie te cholerne drzwi P11 w sali 01. Przejdź do 01 i przez P11.

W sali 11 wykończ dwu nieprzyjaciół i walnij generator prochu, by uzyskać trochę wyrobu. Przejdź przez P12. Sala 12 jest skąpana w czerwonym świetle. Sprężynowy przełącznik L1 otwiera drzwi P13. Niestety, brak ci czasu, by dostać się tam w porę. Możesz temu zaradzić wykorzystując moc czerni. Przejdź przez drzwi P12. W sali 13 możesz iść tylko wzdłuż wąskiej belki wiodącej nad bezdenną jamą do sali 14. Jest tu jednak nieprzyjaciel, którego trzeba wyeliminować, nie dając się zepchnąć z belki. Na przeciwległym krańcu pomieszczenia podnieś bonus. Wespnij się po drabinie i wyjdź przez P14.

W sali 14 jest klapa w podłodze, która się otwiera, gdy choć końcem wąsa muśniesz któryś z promieni detekcyjnych. Nie ma innej rady - do wyjścia trzeba ci się przedostać skokami! Jeżeli zebrałeś pięć specjalnych bonusów, trafisz do Combat Room 2. Trzeba tu wyeliminować (w określonym czasie) nieprzyjaciół usadowionych na końcach wąskich belek - uważając, by nie zlecieć do bezdennej jamy.

Poziom 4.1

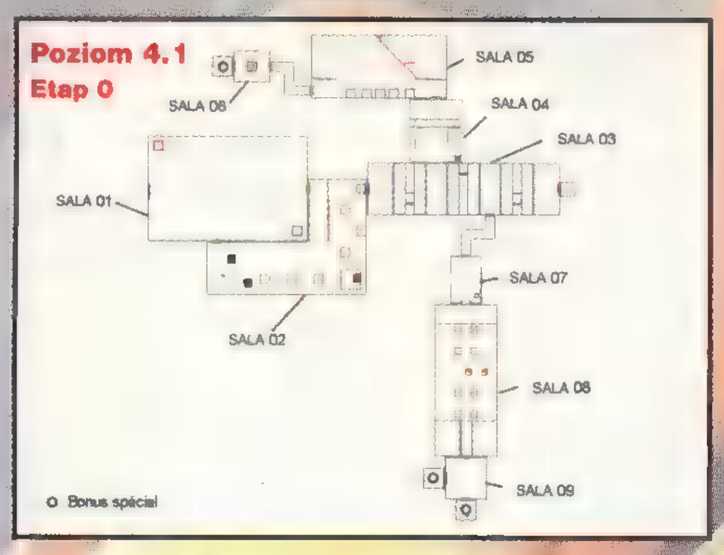
Ogólnie o czekających cię nieprzyjemnościach

Aby stąd się wydostać, trzeba ci będzie nakierować świetlisty promień na fotokomórkę w sali 01 (wewnątrz przejrzystych pylonów).

A więc zaczynajmy!

Sala 01 jest zalana zielonym światłem (co na razie nie powinno gracza wzruszać, a to dla braku prochu). Naciśnij L2, by aktywować wszystkie błękitne terminale (włączając w to i ten obok L2). Weź niebieską moc i naciśnij L1, powodując, że spod podłogi wyłoni się deflektor i wyszukiwacz widoków. Ponieważ nie pada nań żaden promień, na razie jest nieaktywny i gracz może zapoznać się z jego ruchami. Z tej pozycji fotokomórka jest niedostępna, ponieważ chroni ją przezroczysta rura od sklepienia po posadzkę. Wyjdź przez P2. Sala 02 ma dwa wejścia (P2 i P2b) i tylko P2 nie kąpie się w zielonym świetle z sali 01. Wejdź przez P2, eliminuj sąsiednich nieprzyjaciół i weź proch. Potem skacząc z bloku na blok przedostań się do kolejnego nieprzyjaciela i temu też zrób kesim. Następnie po blokach przedostań się do P3 (uważając, by nie wpaść w smugę zieleni z pomieszczenia 01).

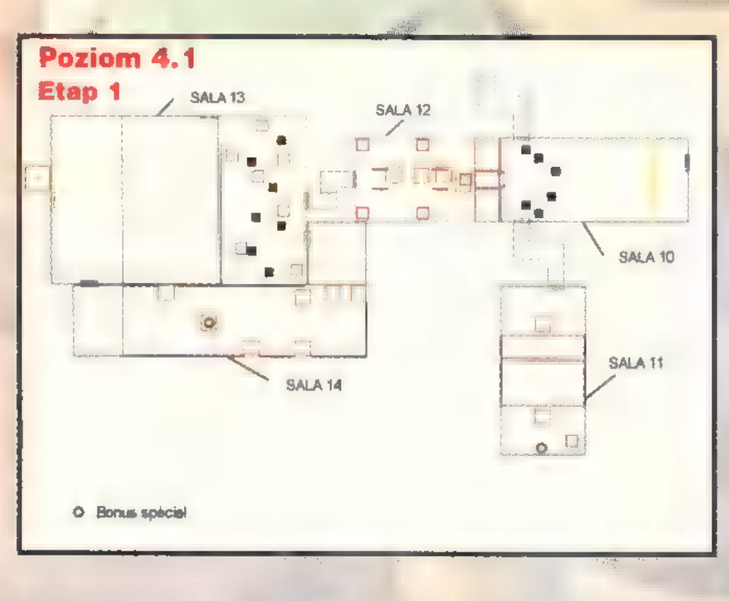
Przy wejściu do 03 dalszą drogę zamykają ci wirujące (jak w wentylatorze) bloki. Pomieszczenie ocieka wodą. Użyj mocy błękitu, by zamrozić wodę (co zatrzymuje wentylator). Pamiętaj, by nie mrozić wody, gdy w niej stoisz - bo sam przymarzniesz. Wyjdź przez P4. W sali 04 przeciągnij spory blok E1, by odkryć zionącą pod nim dziurę. Wepchnij tam mniejszy blok (E2) i przejdź dalej, potem wciągnij E1 na jego pierwotne miejsce. Przejdź ku przeciwległej ścianie z drabiną E3. Przelazłszy dalej, użyj E2, by dotrzeć do drabiny E4. Wespnij się na drabinę, potem na ścianę i skocz na szczyt sporego bloku, by uwolnić wabik na grzędzie. Przepchnij wabik na drugą stronę ściany przez małą dziurę (pociągnąwszy pierwej E1). Przejdź przez P5.



U fundamentów pomieszczenia 05 jest laser w trybie śledzącym. Aby się nie nadziać na jego promienie, trzeba podążać równolegle do ruchomego obiektu E2, przeskakując po elementach dekoracyjnych. W ten sposób zostaniesz osłonięty. Wyjdź przez P6. W sali 06 ruchomy obiekt E1 naciska na sprężynowy przełącznik L1, przez co drzwi P1 pozostają otwarte. Za drzwiami P jest pierwszy specjalny bonus poziomu i trochę prochu. Aby dotrzeć do drzwi P (umieszczonych dość wysoko), weź E1 i umieść go pod wzmiankowanymi drzwiami. Zamkną się, bo nic nie będzie naciskało na L1. Weź wabik z pomieszczenia 04 i połóż go na L1. Drzwi otworzą się ponownie. Skocz na E1 i weź bonus oraz proch.

Wróć do sali 02 (pamiętaj o laserze w pomieszczeniu 05) i "zastygnij" drugi wentylator, by przejść. Znów zabraknie ci prochu. Przejdź w tym momencie przez P7. W sali 07 drzwi P8 są zamknięte, a promień światła z E1 (fotodioda) uderza w przeciwległą ścianę i w umieszczoną nad P8 taką samą fotokomórkę. Naciśnij L1, by przemieścić zwykły odbłyśnik (E2) znaleziony u podstawy E1. Światło trafi w E2 i odbije się odeń na E3, co otworzy drzwi P8. Przejdź do sali 08.

W sali 08 jest bezdenna jama, którą można przejść jedynie po platformach. Trzeba ci jednak starannie wybierać platformy, bo skoro raz z którejś skorzystasz, zawali się ona. Co prawda nie stanowi to problemu, gdy idziesz TAM, ale może ci pomieszać szyki, gdy będziesz lazł Z POWROTEM. Trzeba ci zauważyć, że platformy tworzą jakby dwa równoległe szeregi. Wynika z tego, że podążając TAM korzystać powinieneś z jednego szeregu, a wracać musisz drugim. Przechodząc przez P1 weź jeden z bonusów.



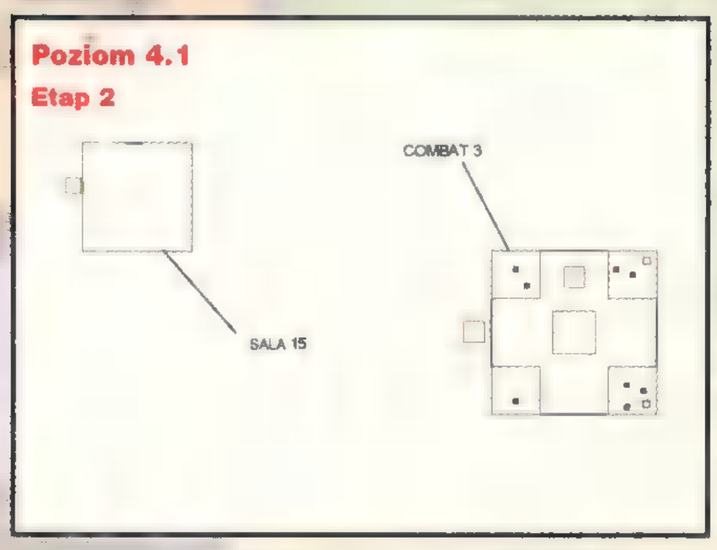
Znalazłszy się w sali 09 przejdź przez P (niebieski), który otwiera się przed tobą sam, gdy doń podejdziesz. Weź tez proch oraz specjalny bonus poziomu. Jeżeli masz teraz ochotę, możesz wrócić, ponieważ proch umożliwi ci zamrożenie trzeciego wentylatora w sali 02. Możesz użyć mocy błękitu, by wygasić płomień, który blokuje przejście do P (zielony). Odzyskaj proch i trzeci bonus poziomu. Wyjdź i przejdź przez 08, korzystając z drugiego szeregu platform.

Wróciwszy do 03 zatrzymaj ostatni wentylator. Gracz znów został bez prochu. Wjedź elewatorem do sali 10. Tu odbłyśnik i czujnik zostaje trafiony promieniem. Odbłyśnik jest więc aktywny. Miń promienie detekcyjne i idź prosto do tablicy kontrolnej odbłyśnika. Minięcie promieni spowoduje pojawienie się kilku świetluchów, które ruszą prosto na ciebie. Trzeba je wyeliminować odbłyśnikiem, emitującym ciągły promień światła, którym może sterować gracz. Jest to pierwszy przypadek eliminacji świetluchów "w walce". Przejdź przez P11 (P12 jest zamknięty, a na drugim krańcu pomieszczenia znajduje się ślepy zaułek).

W sali 11 trzeba ci o kiju przeskoczyć nad bezdenną jamą. Wszystko musisz dobrze zgrać w czasie, by podczas skoku nie poraziły cię lasery. Znalazłszy się po drugiej stronie weź specjalny bonus poziomu (czwarty) i naciśnij L1, by przestawić fotokomórkę E3 nad P12 w sali 10.

Wróć teraz do sali 10 i skieruj promień na E3 (za pomocą odbłyśnika-deflektora), co otworzy P12. Wyjdź z pomieszczenia przez P12. Komnata 12 jest oświetlona na niebiesko. Aby się stąd wydostać, trzeba ci w odpowiedniej kolejności naciskać L1 (co otworzy drzwi wiodące do L2), potem L2 (co otworzy drzwi wiodące do L3 i drzwi do L2), potem dźwignię L3 (co otworzy drzwi wiodące do L4 i drzwi do L3); następnie musisz wgnieść L4 (co otworzy drzwi do L5 i L4) i nacisnąć w końcu na L5 (co otworzy drzwi do P13 i drzwi do L5). Ponieważ jednak wszystko to są przełączniki o jednej stabilnej pozycji, które wracają automatycznie do swego pierwotnego położenia po upływie określonego czasu, gracz nie ma czasu (np.) na dotarcie do L3, skoro naciśnięto L2. Nawet nie próbuj. Trzeba użyć sposobu. Wejdź na platformę E5, która zawiedzie cię na pięterko wyżej i zepchnij w dół spore bloki E1, E2, E3 i E4, tak by nie rzucały cienia na twoją drogę. W ten sposób, skąpany w niebieskim świetle, będziesz mógł przebyć odcinki czasowe w odpowiednim tempie. Dotarłszy do P13 wyjdź z dumnie wypiętą piersią.

Do sali 13 trafiasz przez jakby składzik. Jest tu przezroczysta tuba (ciągnąca się z sali 01). Gracz znajduje się na przezroczystej płycie i komnatę możesz opuścić jedynie przez P14 (P14b i P15 są niedostępne). Pod płytą jest kilku małych niemilców, które blokują drogę do P14. Zepchnij ulokowane na płycie przedmioty, by stworzyć ścieżkę do P14.



W sali 14 przeskakując z bloku na blok dotrzyj do P13b. Weź ostatni bonus poziomu - ale uważaj, by nie zlecieć do bezdennej jamy. Przejdź przez P13b. Trafiasz na przeciwległy kraniec 13, skąd używając elewatora podjedziesz do sali 15.

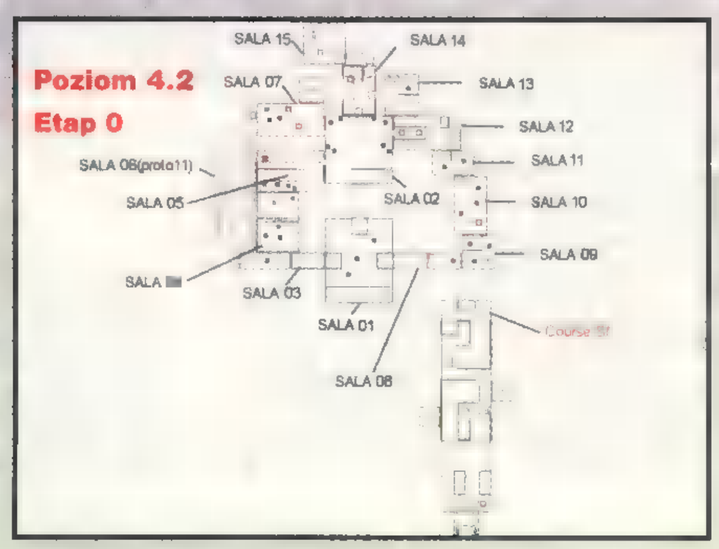
W sali 15 znajduje się koniec rury, na którą wcześniej natknąłeś się w komnatach 01 i 13. Jest tu też fotodioda, emitująca światło trafiające w jedną ze ścian pomieszczenia. Wyeliminuj nieprzyjaciół i z pomocą odskoczni nieopodal E4 ustaw ruchomy przedmiot, umieszczając go na poziomie równym ▪ miejscem, gdzie podobny wystaje ze ściany. Przeskocz o kiju nad lawą i naciśnij L1, by przechylić obracający się na osi deflektor E2, znajdujący się w miejscu, gdzie trafia strumień światła. E2 odbije promień ku E3 umieszczonemu nad przejrzystą tubą, co spowoduje, że promień śmignie nad salą 13 i trafi w fotokomórkę w komnacie 01.

Wszystko to razem wziąwszy spowoduje otwarcie drogi do drzwi, którymi możesz opuścić poziom.

Jeżeli gracz zebrał wszystkie bonusy poziomu, zostanie przeniesiony do Combat Room 3. Nie masz tu lekko, ale sobie poradzisz. Wskocz na blok, gdzie ulokowano przełącznik L2. Wyeliminuj nieprzyjaciół X6, X7 i X8, ▪ potem naciśnij L2, by ruszyć platformę E2. Wróć na centralny blok, wskocz na E2, a stąd na blok, gdzie ulokowano dźwignię L1. Wyeliminuj X4 i X5, a potem uruchom przycisk L1, co wysunie ze ściany platformę E1. Skocz na E2, ▪ potem na blok, gdzie rozparli się X2 i X3. Załatw nieboraków i wskocz na E1, a stąd na blok, gdzie znajdziesz ostatniego nieluba, X1. Kończ Waść, wstydu oszczędź.

Wszystkich tych bohczynów (bohaterskich wyczynów) trzeba dokonać zanim odliczanie dobiegnie końca.

Poziom 4.2



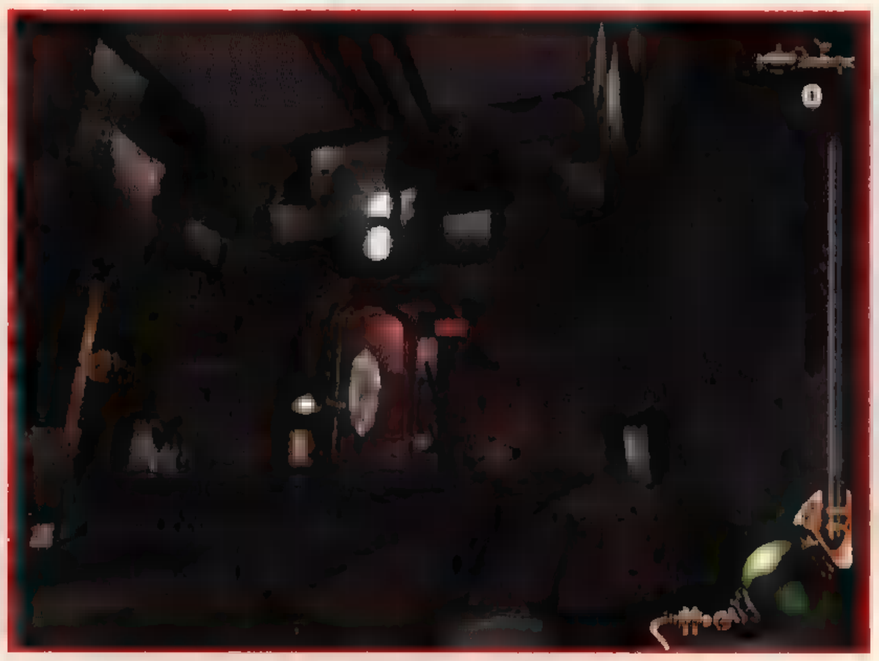
Ogólna charakterystyka

Uwaga! Komnata 02 na tym poziomie ma obrotowe deflektory, które są, niestety, źle poustawiane. Trzeba je tak poprzekręcać, by były widziane w 02. Rozmaite przeszkody sprawią, że problem nie będzie aż tak łatwy, ale jakoś się z nim uporamy. Wynika z tego, że komnaty trzeba "fizycznie" rozdzielić ścianami i "rozbujać" deflektory we wszystkich salach (nie tylko w 02, przyległej do 01).

No to... aprzóóóód ...aarsz!

W sali 01 są dwaj niemilcy i generator prochu... oraz trochę wody na posadzce. Załatw nielubów i uruchom generator. Nie zamrażaj wody po odzyskaniu prochu z generatora. Przejdź przez P3.

W sali 03 po raz pierwszy natkniesz się na miotacz ognia.



Blokuje dostęp do komnat 04 i 05. Istnieją trzy znane nauce sposoby uporania się z natrętnym ogniomiotem. Trzeba albo go podbechtać do działania ruszając biegiem ku sali 01 (ogniomiot wpadnie do wody i zostanie zgaszony), albo weń czymś walnąć, by go stłumić, albo użyć przeciwko niemu mocy błękitu. Kiedy uporasz się z ogniomiotem, przejdź do P4.

W sali 04 wyeliminuj (za każdym razem, kiedy uda mi się napisać bezbłędnie to słowo, rozpiera mnie duma) trzech nieprzyjaciół, a potem wciśnij L1, co spowoduje ruch lasera ku drzwiom P5. Drzwi zrobiono z żelaza, które traktowane laserem zacznie się podgrzewać i czerwienieć. Kiedy to nastąpi, obrzuć drzwi błękitnym prochem, co spowoduje ich gwałtowne ochłodzenie - i w wyniku przeciwbieżnych procesów drzwi eksplodują jak polityk oskarżony o lustrzycę. Wyłącz laser i przejdź przez otwór P5.

W sali 05 jest - na razie - trochę ciasno. Załatw nieprzyjaciół, uważając, by nie spaść w b.j. Zajmij się potem deflektorem (E1) z czujnikiem (deflektor zaczyna działać trafiony promieniem lasera) i zorientuj go na deflektor E2 (na obrotowym trzpieniu). Obracający się deflektor odbije promień do małego świetlucha, który rozparł się na dźwigni (gracz nie może jej dosięgnąć przez b.j.). Kiedy świetluch zostanie wyeliminowany (uff!), przełącznik wróci do stabilnej pozycji - co odwróci deflektor E2. Nie jest już widoczny w 05, ale pojawi się w 02.

Wróć do komnaty 03 i przejdź przez P4. Pomieszczenie 06 ma konstrukcję prostą jak cep. Przeskakuj z platformy na platformę i nie daj się trafić żadnemu laserowi. Wyjdź przez P7.

W sali 07 obracający się deflektor (E2) odbija promień lasera E3 ponad przyciskiem sprężynowym (L2). Na początek wye... eee... załatw dwu wrogów, uważając jednak, by żaden z nich nie zepchnął cię na trasę promienia lasera. Sprężynowy przycisk L1 otwiera drzwi P (niebieskie). Kiedy oba przyciski (L1 i L2) są wciśnięte, obrotowy deflektor zwraca się ku sali 02. Umieść wabik na L1. Przejdź przez otwarte teraz P i pchnij E1 (obiekt ruchomy) na l2. E2 zwraca się ku 02. Przejdź przez P8.

W sali 08, podobnie jak w sali 03, znajduje się korytarz z ogniomiotem. Rozwiązanie problemu jest podobne jak poprzednio. Z sali 08 jest też dostęp do specjalnej trasy SF (Course SF). Aby do niej dotrzeć, trzeba ci mieć czerwoną moc i usypać ścieżkę prochu od iskiernika do drzwi CSf (które są palne). Potem już wystarczy uderzyć w iskiernik, by podpalić proch i uzyskać dostęp do CSf. Przejdź przez P9. W sali 09 załatw nieprzyjaciół i weź ruchomy przedmiot. Przejdź przez P10.

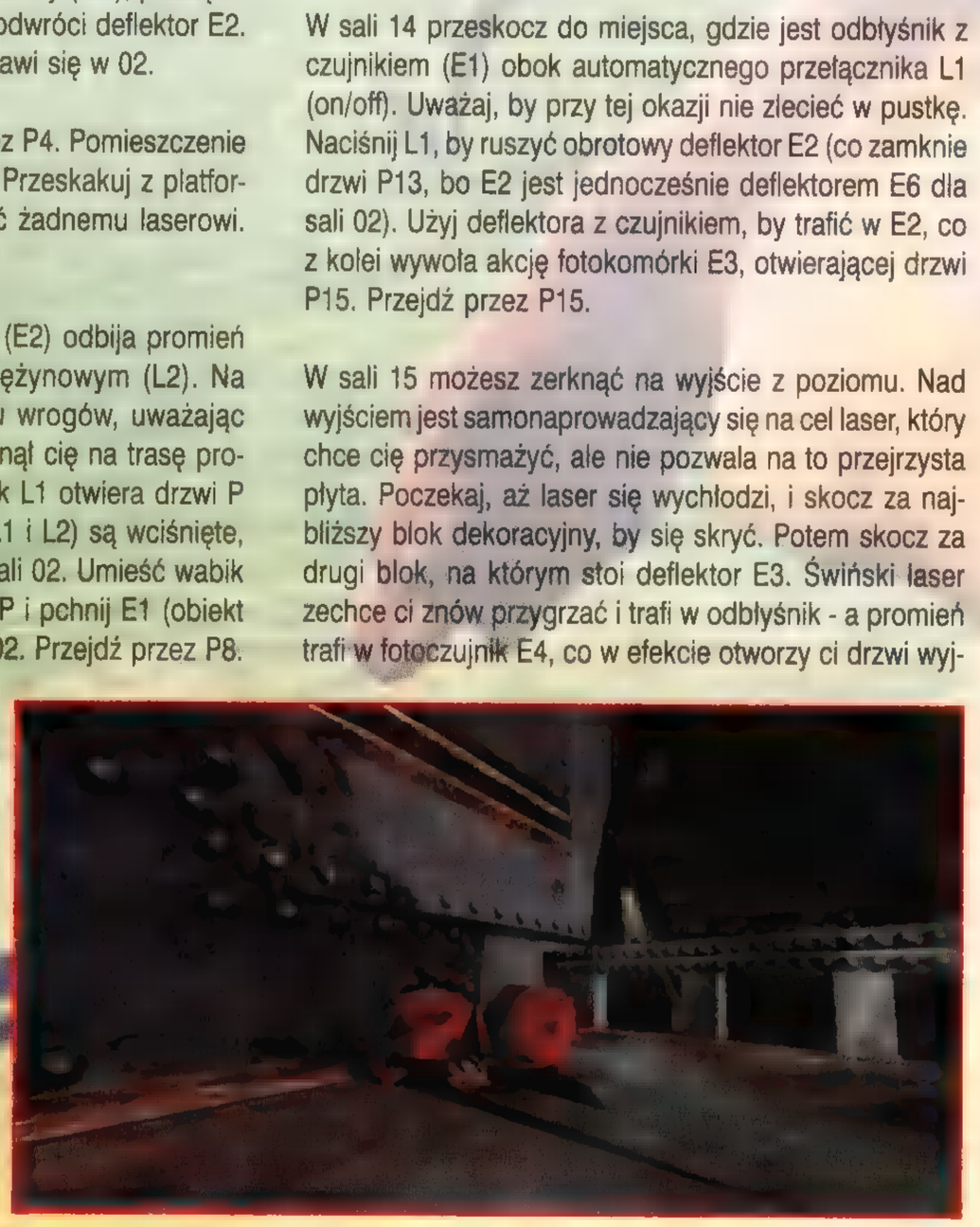
Wyjście P11 z sali 10 jest zablokowane przez E1. Przede wszystkim pozbądź się natrętów i naciśnij L1. To przełącznik sprężynowy, który unosi E1 i otwiera wejście do sali 11. Niestety, trzeba go czymś przygnieść (na przykład przedmiotem zabranym z poprzedniej sali). Przejdź dalej.

W sali 11 wyeliminuj nieprzyjaciół i przez P12 przejdź do komnaty 12. Tu jednak nie poradzisz sobie bez ruchomego przedmiotu. Trzeba ci zatem udać się do sali 13, aby uzyskać amunicję i SS (uważaj na pilnujących ich strażników), a potem wróć do pomieszczenia 10 i przy użyciu SS zatrzymaj E2 w górze. Teraz, gdy jest zablokowany, możesz wziąć przedmiot położony na L1. Wróć do pomieszczenia 12 i umieść przedmiot pomiędzy L1 i L2. Naciśnij L1 i rusz E1 (obrotowy deflektor) tak, by skierować go ku pomieszczeniu 02. Potem naciśnij L2, by chwilowo otworzyć E1 w sali 10. Wykorzystaj przenośny przedmiot, by wydostać się ze ścianek bez przecinania biegu promieni detekcyjnych (co ponownie wyłączy L2).

Teraz już wszystkie obrotowe deflektory są zorientowane na salę 02. Wróć do sali 01 i przejdź przez P2. Sala 02 jest pełna świetluchów i nie da się przez nią przejść bez uporania się z problemami z innych sal (trzeba odpowiednio poustawiać odbłyśniki-deflektory). Teraz, gdy deflektory są właściwie skierowane na salę 02, użyj odbłyśnika z czujnikiem E5 (działa, bo trafia weń promień światła) i zorientuj promień na obrotowy deflektor E1. Ten odbije promień ponownie ku E3, który wyśle go do E6 (deflektor z zewnątrz), skąd promień trafi na E2, potem na E4 (fotokomórka otwierająca P14). Promień utworzy zatem barierę pomiędzy graczem i świetluchami (głupie stwory zostaną wytępione podczas prób pokonania bariery światła i dobrania ci się do schabu). Przy okazji promień trafia w E4 i otwiera P14. Przejdź przez otwarte drzwi.

W sali 14 przeskocz do miejsca, gdzie jest odbłyśnik z czujnikiem (E1) obok automatycznego przełącznika L1 (on/off). Uważaj, by przy tej okazji nie zlecieć w pustkę. Naciśnij L1, by ruszyć obrotowy deflektor E2 (co zamknie drzwi P13, bo E2 jest jednocześnie deflektorem E6 dla sali 02). Użyj deflektora z czujnikiem, by trafić w E2, co z kolei wywoła akcję fotokomórki E3, otwierającej drzwi P15. Przejdź przez P15.

W sali 15 możesz zerknąć na wyjście z poziomu. Nad wyjściem jest samonaprowadzający się na cel laser, który chce cię przysmażyć, ale nie pozwala na to przejrzysta płyta. Poczekaj, aż laser się wychłodzi, i skocz za najbliższy blok dekoracyjny, by się skryć. Potem skocz za drugi blok, na którym stoi deflektor E3. Świński laser zechce ci znów przygrzać i trafi w odbłyśnik - a promień trafi w fotoczujnik E4, co w efekcie otworzy ci drzwi wyjściowe. Kiedy laser trafi w odbłyśnik, nie zdoła się już odeń oderwać, możesz więc odejść bezpiecznie.



Jeżeli udało ci się bezpiecznie wejść do specjalnej trasy Sf, miń promień detekcyjny i pobiegnij ścieżką nad pustką aż do pierwszego otworu. Podnieś tu proch i przebiegnij do E5 (tygiel z odrobiną prochu). Potem zrób ścieżkę prochową do podstawy E4 (spory blok ustawiony na drewnianej kolumnie). Naciśnij L1, by uruchomić laser na poziomie "tygla". Zapali to proch, który sfajczy podstawę bloku E4. Ten opuści się niżej. Skacząc po elementach dekoracyjnych przedostań się na szczyt E4 i miń ostatni promień detekcyjny. Wszystko to musi być oczywiście wykonane, zanim skończy się odliczanie.

Jeżeli brak ci czerwonego prochu przy wejściu do tego pomieszczenia, musisz go zdobyć przez obejście za drugi otwór (przeskakując nad b.j.); potem cofnij się do prochowej ścieżki.

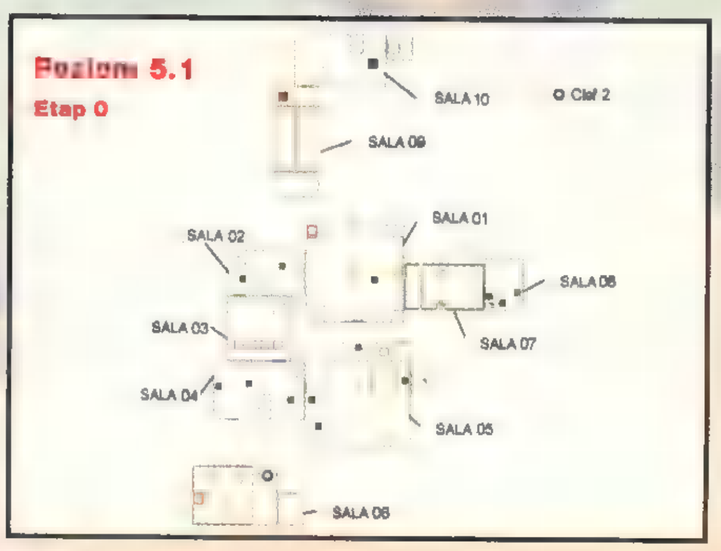
Poziom 5.1

Ogólna charakterystyka

Na tym poziomie chodzi w zasadzie o to, by gracz nauczył się władać mocą ognia. Poznasz także przełączniki, które - dla otwarcia drzwi - trzeba uruchamiać w określonym porządku.

No to cyk!

W sali 01 po platformach przedostań się do przełącznika L1. Aktywuje to wszystkie terminale czerwonej mocy - a więc i te w pomieszczeniu. Weź czerwoną moc i skorzystaj z generatora prochu, by zyskać trochę substancji wybuchowej. Potem zostaw ścieżkę prochową od metalicznej płyty do drzwi P7. Podpal proch iskrą, gdy P7 pójdą z dymem, przejdź przez otwór.



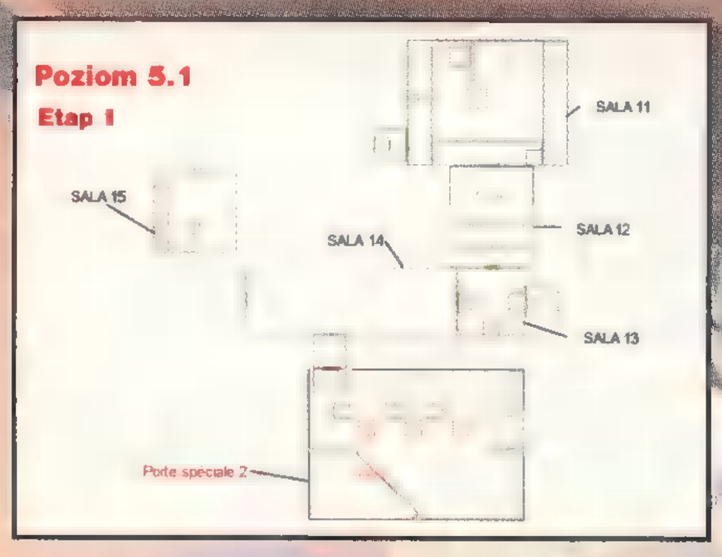
W sali 07 przejdź po platformie ciągnącej się wzdłuż pomieszczenia. Uważaj, by nie spaść w pustkę. Weź amunicję i przejdź przez P8. W sali 08 zobaczysz serię znaków na tablicy (zapamiętaj je, a jeszcze lepiej odrysuj). Pozbądź się nieprzyjaciół i weź proch.

Wróć do sali 01. Wysyp prochem ścieżkę do drzwi P2. Skrzesz iskrę, gdy drzwi się spalą, przejdź do sali 02, gdzie trzeba ci będzie uporać się z kilkoma niemilcami. Przejdź przez drzwi P3. W sali 03 zamknięte są drzwi P4. Musisz nacisnąć cztery przyciski w komnacie w odpowiedniej kolejności. Kombinacja to seria znaków znalezionych w sali 08 (znaki te powtarzają się na przełącznikach). Odtworzywszy kolejność, przejdź przez P4 do sali 04. W sali 04 wytęp wrogów i przejdź przez P5.

W sali 05 odkryjesz, że jesteś na parapecie razem z wabikiem. Na dole stoi strażnik frontem do zamkniętej klapy w posadzce i pilnujący drewnianych drzwi. Weź jeden z wabików i rzuć go na klapę. Przyciągnie to uwagę strażnika, który ruszy, dysząc żądzą zniszczenia. Naciśnij L1, co spowoduje otwarcie pułapki, gdy znajdzie się na niej strażnik. I już po nim. Zsuń się na dół i rozsyp proch smugą pomiędzy iskiernikiem drewnia-

nymi drzwiami. Skrzesz iskrę... a gdy drzwi się spalą, weź SS i żółty proch, a potem przejdź przez P6.

W sali 06 jest ciemno jak pod pachą u Tysona. Aktywuj żółty proch - i postaraj się nie zlecieć w pustkę. Naciśnij L1, co powinno otworzyć P4, i weź ukryty w tym pomieszczeniu klucz. Przejdź przez P4. Wróć do 01 i spal ostatnie z drewnianych drzwi (P9), a potem w nie wejdź.



W sali 09 znajduje się nieprzyjaciel, który skacze na przycisku otwierającym i zamykającym klapę w pułapce. Czyni to regularnie, i równie regularnie klapa się otwiera i zamyka. Aby przejść, użyj SS, gdy skoczek jest w powietrzu. Kiedy drań zawiśnie, klapa zostanie zawarta dostatecznie długo, by twój bohater przebył pomieszczenie. Przejdź przez P10. W sali 10 weź proch i przejdź do P11, unikając strażnika. Przelazłszy przez P11 wespniesz się po drabinie do sali 11.

W sali 11 trzeba przynieść pewien przedmiot (E3) do sali 12. Aby dopiąć swego, przynieś E3 na platformę E1 (nie da się go przenieść ani przerzucić bezpośrednio na E2, ponieważ tkwi za daleko) i wróć nad krawędź, bo pobliskie ściany zmuszają gracza, by zlazł z E1 albo zaryzykował upadek w próżnię. Trzeba zatem przedostać się na E2 i odzyskać przedmiot znaleziony na E1, kiedy bezpiecznie miniesz ścianę. Trzymając przedmiot w dłoni, przejdź przez P12.

W sali 12 są trzy spore stopnie, których nie da się ot tak pokonać skokami. Aby przejść, stanąwszy na trzecim stopniu, rzuć dwa z przenośnych przedmiotów na pierwszy ze stopni. Potem skocz na pierwszy stopień i, wspiąwszy się na jeden z przedmiotów, przerzuć pozostały na drugi stopień. Przeskocz na drugi stopień i wespij się na przedmiot, by przeleźć przez trzeci stopień. Przejdź przez P13. W sali 13 przepchnij ruchome obiekty, by znaleźć drzwi P14 i terminal Sf. Przejdź przez P14.

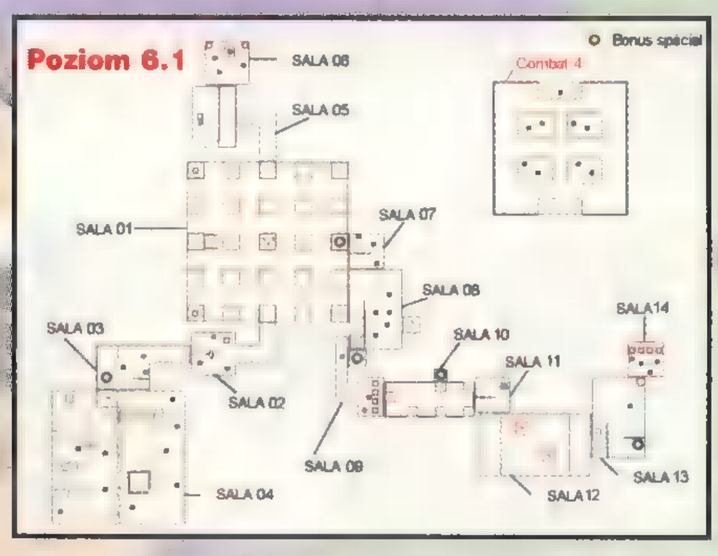
W sali 14 trzeba ci przebiec na drugą stronę, unikając walących się ze sklepienia bloków. Bacz na cienie, jakie rzucają na ziemię. Możesz przejść przez P, jeżeli masz klucz otwierający osobliwe drzwi P2. Jeżeli nie masz klucza, przejdź przez P15. W sali 15 usyp prochową ścieżkę od iskiernika do wyjścia. Zapal proch, by ogrzać drzwi - są z metalu. Potem weź niebieską moc znalezioną w tym pomieszczeniu i strzel we drzwi. Nieświadome tego, czy się topić czy zamarzać, drzwi zgłupieją i się rozpukną. Teraz możesz wyjść.

Jeżeli masz klucz 2, możesz przejść przez osobliwe drzwi nr 2. Wewnątrz uniknij wykrycia przez promień E1 i skacząc z platformy na platformę dostań się do drugiego promienia detekcyjnego. Uważaj na laser, który może cię strącić w locie. Aby tego uniknąć, musisz skoordynować skoki z ruchami płyty równoległej, by użyć jej jako osłony antylaserowej. Na dodatek po opuszczeniu poszczególnych platform zobaczysz, jak walą się w drobny maczek - ponadto musisz zdążyć przed końcem odliczania.

Poziom 6.1

Ogólna charakterystyka

Na tym poziomie musisz przejść przez drzwi P7, otwierane przez specjalną kombinację czterech przełączników. Na dodatek trzeba ci przejść po platformach w sali 01.



No to jazda!

Po wejściu do sali 01 natykasz się na serię platform. Mają cię doprowadzić, nieboraku, do trzech przejść (na ich końcach są SS, dwa przełączniki i dwie moce). Jeżeli spadniesz z platformy, musisz użyć drabiny E3, a pierwej przejść pomiędzy detekcyjnymi promieniami czujników E2 - i wpadasz w coś na kształt wiecznej pętli. A więc postaraj się nie spaść. Przemyśl też drogę, bo skrótów nie będzie.

Skocz na E11, a potem na blok, gdzie umieszczono SS i amunicję. Potem podjedź na E8 i E6, by nacisnąć L1. Ten przełącznik rozświetla jeden ze wskaźników nad drzwiami P7. Następnie skorzystaj z E6, by przejść przez P5.

W sali 05 stoi wartownik (X1), który podczas kolejnych obchodów naciska przełącznik sprężynowy L1. Przełącznik ten otwiera drzwi P6 (drzwi zaczynają się otwierać, gdy strażnik włazi na przełącznik, i zamykają się, gdy zeń zejdzie). Użyj SS, by unieruchomić wartownika na L1. I po robocie. Przejdź do P6.

W sali 06 są niemilcy, których trzeba wytępić. Potem naciśnij L2 (guzik, który spowoduje rozświetlenie wskaźnika nad P7). Naciśnij też na L1, by otworzyć P5 na stałe. Potem, używszy SS, zestrzel cień generatora prochu, by spadł z ruchomej platformy E1. Uruchom generator, by zyskać proch, i wróć do sali 01.

W sali 01 przejdź na E5, weź niebieską moc, przejdź przez E10, E9 i E12 - blok, na którym był SS - a potem po E15, E14 i E13, by nacisnąć L2, przełącznik rozświetlający jeden ze wskaźników nad P7. Wskocz potem na E18 i przejdź przez P2.

Znalazłszy się w sali 02, wyeliminuj nieprzyjaciół niedających ci przejść i naciśnij przełącznik L2, by uruchomić laser E2. Laser rozgrzeje drzwi E1... użyj na nich niebieskiej mocy. Ogrzewane i oziębiane jednocześnie drzwi nie wytrzymują sprzecznych uczuć... naciśnij L1, by wyłączyć laser, i wyjdź do sali 03. Tu wytęp nieprzyjaciół i przejdź przez P4.

Tu będzie ciekawiej. Trzeba podążać za cieniami ruchomych platform (albo platformów, ja im tam między osie nie zaglądałem), by uniknąć obecnych tu mroczniaków. Cień E2 początkowo jest niedostępny, a to przez spory blok E3, który spycha cię w światło. Najpierw wiec podążaj za cieniem E1, ale po minięciu E3 zostań w cieniu E2, by nie trafić na jasność, kiedy E1 przestanie rzucać cień po obrocie. Kryj się w cieniu E2, dopóki E1 nie zacznie ponownie rzucać cienia, i dopiero wtedy daj nura pod E1. W ten sposób unikniesz dziury na szlaku E2. Zostań w cieniu E1, aż dotrzesz do przeciwległej ściany. Dopiero tam przeskocz pod E2. Skorzystaj z ozdoby i przeskocz na jedną z platform, by dotrzeć do L1. Naciśnij L1, by rozświetlić ostatni wskaźnik nad P7 w sali 01.

Wróć do komnaty 03 i weź pierwszy specjalny bonus poziomu. Potem wróć do 01 i przejdź przez E9, weź czerwoną moc, skocz na E17 i weź drugi specjalny bonus poziomu, ■ potem przejdź przez nareszcie otwarte P7. W sali 07 wyniszcz nieprzyjaciół i przejdź przez P8.

Wlazłszy do 08, wytęp niemilców, skocz na ruchomy E1 i weź bonus energetyczny oraz amunicję do SS. Strzel w E1, by uwolnić P9. Potem umieść E1 pod drugim przejściem P. Wespnij się na E1, aby wziąć specjalny klucz (K4). Zapisz znaki, jakie obejrzałeś na E1, i wyjdź przez P9.

W sali 09 wyelimi... no, sam wiesz... ee... nieprzyjaciół i zgodnie z kolejnością znaków widzianych na E1 w sali 08 uruchom przełączniki, by otworzyć P10. W sali P10 jest laser szperacz. Skacząc po blokach przedostań się nad pustką (uważając na to, by nie dostać laserem). Przechodząc weź amunicję i specjalny bonus trzeciego poziomu. Przejdź przez P11.

Komnata 11. Użyj SS, by stracić generator prochu ulokowany na ruchomej platformie E1. Przy użyciu generatora zbierz trochę prochu; przejdź przez P12. W sali 12 wymierz w cienie dwu mroczniaków (X1 i X2) usadowionych na dwu ruchomych platformach E1 i E2. Powinny spaść do niewielkiej jamy. Platformy E1 i E2, choć ruchome, zawsze zostają w stałej - niemożliwej do pokonania skokiem - odległości od siebie. Poczekaj, aż E1 dotrze do środka pomieszczenia, i strzel w jej cień, by ją unieruchomić. Potem skocz na E1 i poczekaj, aż E2 zbliży się tak, że można będzie zrobić kica. Z E2 przeskocz na drugą stronę i wyjdź przez P13.

W sali 13 jest strażnik X1. Poczekaj, aż oddali się od beczułki E2, i podsyp prochową ścieżkę od iskiernika (E1) do E2. Skrzesz iskrę, gdy X1 zbliży się do beczułki. Eksplozja otworzy przejście do sali 14. Zapamiętaj znaki z tablicy w tej sali i przejdź do komnaty 14. Tu załatw nieprzyjaciół i wprowadź kombinację znaków z sali 13, by uporządkować przełączniki i otworzyć drzwi wyjściowe.

Jeżeli zebrałeś wszystkie bonusy na tym poziomie, zostaniesz przeteleportowany do Combat Room 4. Trzeba ci tu załatwić wszystkich nieprzyjaciół przed ukończeniem odliczania. Uważaj, by nie wpaść w pustkę, ale nie zostawaj zbyt długo na platformach (walą się w dół po 4,5 sekundy od chwili, w której na którąś wejdziesz).

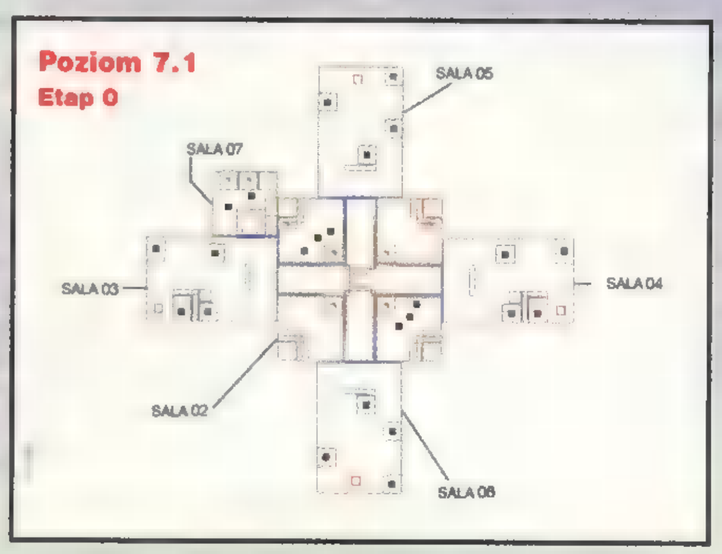
Poziom 7.1

Ogólna charakterystyka

Na tym poziomie gracz musi zapamiętać cztery znaki. Bez tego nie przebrnie przez labirynt do wyjścia. Trzeba ci też wiedzieć, że uzyskasz możliwość nabycia czterech mocy. Od ciebie zaś zależy, której użyjesz w danym momencie.

Uwagi dotyczące labiryntu

* W każdej sali jest zamocowana jedna kamera - nie możesz więc zobaczyć końca korytarza i wybrać właściwych drzwi bez namysłu.
* W każdym korytarzu, który nie wiedzie do kolejnej sali, zostaniesz poprawiony - we właściwym korytarzu zmieni się kąt widzenia kamery.
* Na początku drogi gra zostanie automatycznie zapisana.

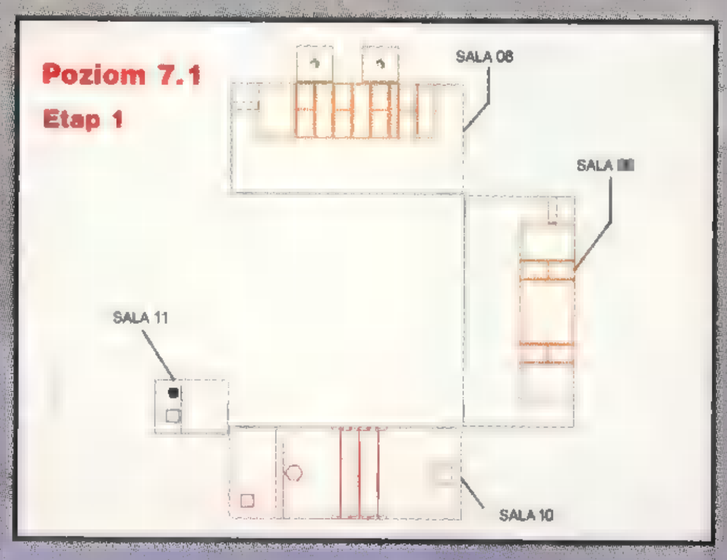


Idealny szlak

W sali 01 użyj mocy cienia, by zniszczyć wartownika, co się rozpiera na jedynej platformie w pomieszczeniu. Po załatwieniu wartownika wespnij się na platformę i przejdź do sali 02. W sali 02 trafiasz do szklanej klatki. Klatka ta znajduje się w tunelu mającym cztery ścieżki i tkwi na skrzyżowaniu. Wejdź w P3 - na razie jedyna możliwość.

W sali 03 musisz z klatką dotrzeć do przełącznika L1. Z góry na klatkę będą skakać wrogowie, których trzeba załatwiać. Naciśnij L1, by otworzyć drzwi P5 w sali 02... Zapisz znak z tablicy nad L1. Wróć do 02 i przejdź przez P5. Komnata 05 jest identyczna z salą 03, tyle że stanowi jej lustrzane odbicie. I jak w 03, trzeba tu nacisnąć L1. Otworzą się drzwi P7 w sali 03. Zapamiętaj znak na tablicy nad L1. Wróć do 02 i przejdź przez P6. Sala 05 jest lustrzanym odbiciem 05. Jak w 05, naciśnij L1. Otworzą się drzwi P7 w 03. Zapamiętaj znak na tablicy nad L1. Wróć do sali 02, a potem przeszedłszy przez P7 wejdź do 03.

W tych podobnych do siebie komnatach [illegible]zi o zbicie gracza z tropu. [illegible]nie w nim wątpliwości dotyczących kolejności odczytywania [illegible] na tablicach, ważnej dla opuszczenia poziomu. Aby wejść do 07, pchnij [illegible], aż platforma [illegible]jdzie się pod tobą. Unosząc się w górę, pomoże graczowi w wydostaniu się z klatki. Załatwiwszy nieprzyjaciół weź proch i moc ognia. Wyjdź przez P2.



Wychodząc z komnaty 07 wespniesz się po drabinie do 02. W tej części komnaty nie byłeś, bo poprzednio tkwiłeś w klatce. Weź pierwszy ze specjalnych bonusów poziomu, zamrażając wodę, w której brodzą mroczniaki. Weź amunicję do SS i wyjdź przez P8.

W sali 08, jak w sali 03 na poziomie 5.2, w przekroczeniu pomieszczenia przeszkadza wielki blok przewalający się z krańca w kraniec. Aby się przedostać, musisz znaleźć schronienie w dziurach bloku, kiedy ten uderza o ścianę. Nie da się przejść pomieszczenia za jednym obrotem i dlatego trzeba ci przeskakiwać z dziury - wybacz wyrażenie - do dziury. Wyjdź przez P2 w drugim krańcu komnaty.

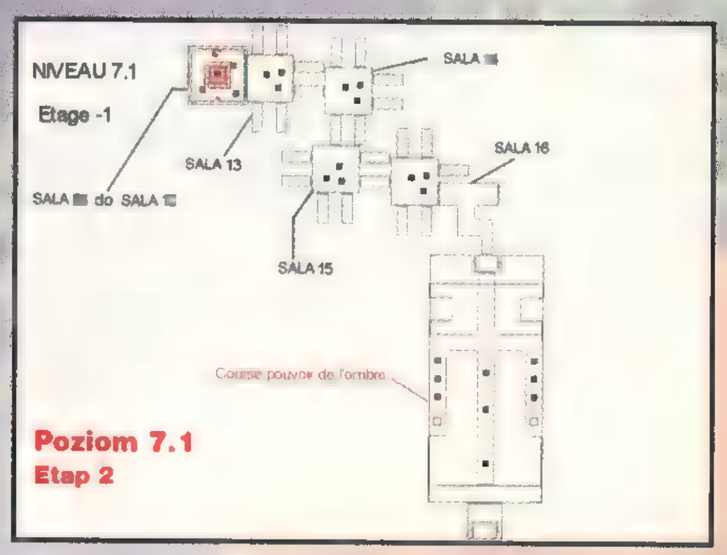
Wychodząc z sali 08 wspinasz się po drabinie wiodącej do sali 02. W tej części też jeszcze nie byłeś, bo siedziałeś w tunelu ze szklaną klatunią. Weź drugi ze specjalnych bonusów poziomu, zamrażając lawę (moc błękitu). Weź SS i przejdź przez P9.

W sali 09 jest podobnie jak w sali 08, tyle że przestrzeń pomiędzy dziurami w bloku jest zbyt duża, żeby ją przebyć za jednym zamachem. Trzeba zatem użyć SS, by utrzymać kanał otwarty - ■ potem wyjść przez P2. Wychodząc z sali 09 wspinasz się po drabinie wiodącej do sali 02. W tej części też jeszcze nie byłeś, bo poprzednio siedziałeś w tunelu ze szklaną klatką. Weź trzeci ze specjalnych bonusów poziomu, zamrażając wodę, w której brodzą mroczniaki. Przejdź przez P10.

W sali 10 jest beczułka z prochem wetknięta pod odległą ścianę, ■ iskiernik (E1) można znaleźć przy wejściu. Pomiędzy tymi dwoma przedmiotami trzeba usypać ścieżkę prochu; niestety, drogę blokują lasery. Lasery możesz unieszkodliwić używając SS (Shadow Shooter). Potem usyp ścieżkę. Gdy lasery ożyją (nie uziemisz ich na stałe), unieruchom je ponownie. Uderz w iskiernik. Proch wybuchnie (jak to proch) i zrobi dziurę w ścianie. Naciśnij L1, by unieruchomić lasery definitywnie, i przejdź przez P2.

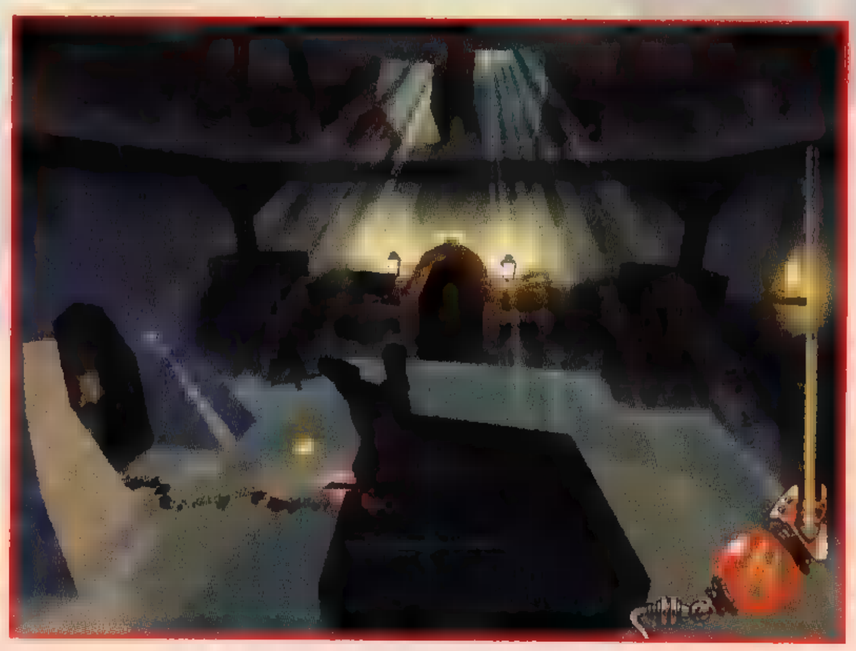
Wychodząc z sali 10 wspinasz się po drabinie wiodącej do sali 02. W tej części też jeszcze nie byłeś, bo siedziałeś w szklanej klatce. Weź czwarty ze specjalnych bonusów poziomu, zamrażając lawę (moc błękitu). Weź SS i przejdź przez P11. Dość szybko dojdziesz do wniosku, że tu potrzebny jest miotacz cienia (SS). Wróć więc do sali 07 i przyjdź do 11 z miotaczem.

W sali 11 znajduje się ofiara umieszczona dość wysoko, w miejscu, do którego nie możesz dotrzeć. Ofiara się przemieszcza nad przyciskiem L1 (też niedostępnym). Strzel w nią z SS, gdy jest nad przyciskiem, a otworzą się wrota E2 w sali 01. Wróć do 01 i przejdź przez E2 do sali 12.



W 12 wyeliminuj wszystkich nieprzyjaciół i przejdź przez P13.

Sale 13, 14, 15 i 16 są labiryntem, przez który możesz przejść pamiętając o znakach nad drzwiami (musisz sobie przypomnieć znaki z sal 03, 04, 05 i 06 i przejść w takiej kolejności, jak je widziałeś). Wyjście z poziomu jest na końcu labiryntu.



Aby odzyskać specjalne bonusy w sali 02, trzeba nieustannie wracać do niebieskiej mocy i zadbać o nią na samym końcu. Dla zyskania piątego bonusu i klucza nr 4 trzeba w sali 08 zatrzymać blok przy użyciu SS i przejść za niego - tam znajdziesz dwie skrytki. Tuż przed wyjściem z poziomu za pomocą SS wyeliminuj niewidzialnych nieprzyjaciół blokujących przejście - zyskujesz dostęp do szlaku mocy cienia (Shadow Power). W tej sali trzeba wyeliminować niewidzialnych nieprzyjaciół dzięki mocy czerni, by nacisnąć L1 i L2, otwierające P, i minąć promień detekcyjny E2, zanim odliczanie czasu dobiegnie końca.

Jeżeli gracz zdobędzie wszystkie specjalne bonusy, zostanie teleportowany na szlak Super Combat, gdzie trzeba pokonać całe serie komnat.

Na podstawie materiałów firmowych opracował

Scapegoat

producent: EPIC
platforma: PC

Rune

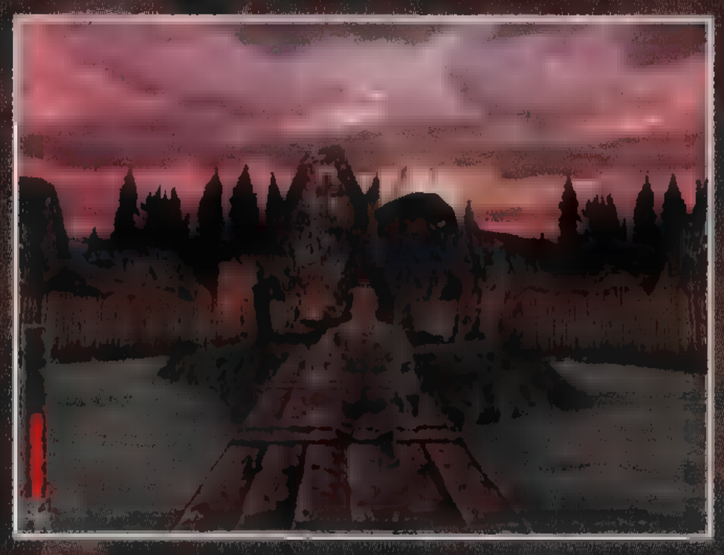
Witaj przyjacielu. Dzisiaj opowiem ci historię, która wydarzyła się naprawdę wiele lat temu. Jest to historia o tym, co przeżyłem w dzieciństwie. Jam jest bowiem Ragnar, wojownik Odyna, a opowieść, którą usłyszysz, wydarzyła się w czasach, gdy światem rządzili dawni bogowie.

Wotankeid

Wszystko rozpoczęło się w mojej rodzinnej wiosce Wotankeid. Dzień, w którym rozpoczęła się moja przygoda, miał być dniem dla mnie szczególnym. I tak był, chociaż miało stać się zupełnie inaczej. W tym dniu miałem przejść ostateczne próby i z chłopca stać się wojownikiem. Aby tak się stało musiałem pokonać w turnieju najlepszego wojownika Ulfa. Wyznaczył mi on spotkanie w Długim Domu. Wcześniej jednak chciałem porozmawiać z innym gremium. Poszedłem w prawo ścieżką prowadzącą do mojego domu, który stał na końcu długiej, aż miejscami. Wyszorowałem przed, co sprawiło mi do dowolenia, i ruszyłem się w kierunku Długiego Domu. Minąłem kolejny dom i przeskoczyłem z rozmachem przez potężny obok niego. Znalazłem się przy samym Długim Domu. Ominąłem go z lewej strony i wszedłem przez otwarte drzwi. W przyciemnionym miejscu siedział Ulf, ojciec Ulfa. Tak uzbrojony przeszedłem przez kolejne drzwi i stanąłem naprzeciw Ulfa. Musiałem go pokonać. Sięgnąłem po topór i miecz i ruszyłem na mojego przeciwnika. Po chwili walka była rozstrzygnięta. Wygrałem. Nie zdążyłem się jednak nacieszyć zwycięstwem. Do Długiego Domu wpadł roztrzęsiony wojownik z wieścią, że do Wotankeid zbliża się drakkar Conracha. Ten zły człowiek był wrogiem sąsiedniej wioski, której mieszkańcy znaleźli Miodowym Winogradzie z racji tego, że żyli z rozboju i gwałtu. Conrach już wielokrotnie próbował zdobyć Wotankeid, ale zawsze udawało się nam odeprzeć atak. Wszyscy wojownicy ruszyli z moim ojcem, podążali na nadbrzeże i wsiedli do drakkara. Ja z Ulfem również. Po wypłynięciu z fiordu ujrzeliśmy na nie zachodzącego słońca drakkar Conracha. Wreszcie dostrzegł wroga, zakrzyknął coś swoim i ruszył w jego kierunku. Mogę stwierdzić, że widziałem, jak Conrach wykonał jakiś ruch rękoma i nasz drakkar zamienił się w kupę gruzu. Po czym wybuchł i zniknął pod wodą.

The Ships Graveyard

Uratował mnie Ale Bogowie, by chcieli, abym żył. Kiedy musiał pomścić śmierć wojowników i mojego ojca oraz ocalić ludu. Odyn uznał, że to ja dostanę drugą szansę. Ocknąłem się w wodzie. Błyskawicznie zacząłem wiosłować rękoma, aby dotrzeć do powierzchni i zaczerpnąć świeżego powietrza. Wyczerpany wspiąłem się na wyspę i po chwili wypoczynku rozejrzałem się wokół. Niestety nie zauważyłem żadnego wyjścia. Nie było wyjścia z tej jaskini. Zanurkowałem z powrotem, choć widok, jaki ujrzałem, przeraził mnie. Obok rozbitego wraku jednego z drakkarów dryfowały zwłoki moich poległych towarzyszy. Zbliżyłem się do nadbudówki statku i wpłynąłem do środka. Tam dostrzegłem dziurę prowadzącą pod pokład. Wpłynąłem przez nią i w głębi zobaczyłem kolejną wnękę. Znalazłem się w olbrzymim podwodnym tunelu, na dnie którego leżał drugi drakkar. Wściekły nietykiem postanowiłem, aby mu się przyjrzeć z bliska. Za nadbudówką była wyrwa. Wypłynąłem do wnętrza, a potem jeszcze niżej i niże...



The Underworld Ruins

Płynąłem bez końca jakimś korytarzem i gdy zaczęło mi już brakować powietrza w płucach, woda przestała się i ujrzałem ruiny starożytnej budowli. Łapczywie nowym powietrze po wypłynięciu z wody. Po chwili popłynąłem dalej, przyglądając się budowli i unikając spotkania z zębatymi rybami. W końcu odnalazłem otwór, na który mogłem bez przeszkód wejść. Patrząc na sterty zauważyłem, że jest ona pokryta. Sięgnąłem po miecz i uderzyłem z całej siły. Odpadł kawałek muru, a uderzenie po drugiej stronie napełniło się wodą. Niestety wnęka w murze była nadal za mała, abym się przecisnął. Wskoczyłem więc z powrotem do wody i zanurkowałem do samego dna. Tam znalazłem otwór prowadzący do wnętrza starożytnej wieży. Wypłynąłem w swym własnym pęcherzu powietrza. Tu ponownie sięgnąłem po miecz, aby rozbić zagradzający mi drogę otwór. Wskoczyłem na murek po prawej stronie. Przez chwilę rozglądałem się nie bardzo wiedząc, co począć. W końcu z prawej dostrzegłem wąską ścieżkę prowadzącą do pobliskiej wieży. Skoncentrowałem się i wyskoczyłem najdalej jak mogłem. Zachwiałem się, ale nie spadłem. Ostrożnie ruszyłem ścieżką i po chwili znalazłem się przed wejściem do wieży. Wszedłem do środka i zacząłem się wspinać po schodach. Dotarłem do pomieszczenia, w którym znajdowała się dziura w podłodze. Wskoczyłem w nią i wylądowałem na dole

uważyłem bowem zwisającą linę, ale wisiała ona zbyt wysoko, abym mógł się po niej wspiąć. Dopiero lanie był to wykonalne. Wdrapałem się zatem na głaz, a potem skoczyłem na linę i po niej wspiąłem się do góry. Tam zeskoczyłem na półkę skalną i zabijając goblina dotarłem do przejścia. Na szczycie pomiędzy trzema wielkimi kilka ich. Zeskoczyłem na jednego z nich i zsuliznąłem się po niej na dół. Zbiegł dobyłem miecza i szybko rozprawiłem się z kilkoma goblinami wyłaniającymi się z małych ognisk. Zanim ich trupy ostygły, ja już szedłem korytarzem w lewo. Na końcu tunelu skierowałem się na platformę po mojej lewej ręce. Omijając kolce i rozpadliny, dotarłem w końcu do małego zbiornika z czystą wodą. Wskoczyłem do niej i zanurkowałem. Popłynąłem tunelem, a gdy natrafiłem do drugiego, skierowałem się w lewo. Trzymając się cały czas płytkiej części tunelu, dopłynąłem do ruin jakiejś starożytnej budowli. W tym miejscu musiałem walczyć szybkiej przemian rannymi, gdyż pojawiła się olbrzymia drapież na rybie. Jednak Odyn i tym razem nade mną czuwał bo znalazłem zaraz ruiny prowadzący na powierzchnię.

Eitri Underworld Lair

Po wyjściu z wody nie miałem czasu na odpoczynek zaraz opadły mnie węże. Małe i duże. Najwięcej chciałem je pozabijać, ale później dostrzegłem, że lepiej jest nad nimi po prostu przeskakiwać. Tak też czyniłem, wspinając się na coraz wyższe półki. Dostałem się do następnej pieczary i tam zabiłem goblina. Kolejnemu zabrałem tarczę i pancerz. Minąłem kolejny rozpadliny koło fontanny i wkrótce dotarłem do małego jeziorka. Tam przed kolejnych chorobach gdyż miała wielkie w sobie. Jak się okazało, był to korytarz najlepszy wężami i kilkoma goblinami. Był w nim także dół z lawą, który ominąłem, i wyjście na prawej ścianie. W kolejnej jaskini musiałem zabić paru goblinów oraz dużo węży, na które znalazłem dziwny sposób. Przewracałem je na grzbiet i obcinałem im głowy. Z jaskini tej nie było wyjścia! Zauważyłem co prawda dziurę w ścianie, ale musiałem się zdrowo namachać mieczem, aby ją stosować. Przeszedłem przez otwór i w kolejnej pieczarze wskoczyłem do wody. Na dole czyhało sporo małych goblinów i skłoniłem przebiegłem obok wielu zagnieżdżonych drogę kokonów, wbiegłem w korytarz po mojej prawej ręce. Na końcu korytarza wdrapałem się na półkę po prawej i znalazłem się w jaskini z wodnym jeziorkiem. Przeszedłem przez nie i po kilku krokach na lądzie doszedłem do jeziorka. Tym razem udało mi się zanurkować. Przepłynąłem tunelem, a potem w prawo, gdzie musiałem unikać zębów olbrzymiej ryby, i w końcu popłynąłem w lewo tunelem, na którego końcu mogłem wypłynąć na powierzchnię. Po wyjściu z wody przeszedłem do następnej pieczary. Tam rozpętało się piekło. Pełno tam było dużych krabów. Udało mi się je wszystkie zabić po zaciętej walce, a grupę jednego z nich wykorzystałem, aby po niej dostać się na półkę skalną. Po chwili odnalazłem tunel.

Midgard: A Gate Of Hel

Po kilku chwilach ponownie pojawił się Odyn. Dotarłem się w Niflheimie, królestwie bogini Hel. Aby ułatwić mi walkę z martwymi podwładnymi Hel, Odyn podarował mi pierwszą runę. Dzięki zdobytym po drodze runom miałem zyskiwać magiczne zdolności. Po wysłuchaniu Odyna podszedłem na wprost wyjścia i z przekleństwem popatrzyłem na czyhającą Hel i gotującą się wokół niej gorącą lawę. Nie był to jednak czas na atak, zeskoczyłem z urwiska po lewej stronie. Na dole rozejrzałem się i skierowałem na poruszającą się wielką kulkę z długowłosym nieszczęśnikiem. Potem przeskoczyłem na drugą kulkę, a z niej na skałę po drugiej stronie gotującej się lawy. Przeszedłem pod mostem i ponownie wdrapałem po kolcach na długą stronę lawy. Tam odnalazłem runę w skale. Wewnątrz było małe kwadratowe pomieszczenie, z którego wydostałem się, wybijając dziurę z lewej części ściany i zabijając przy okazji gro-

ny. Przez wybity otwór wyszedłem na korytarz. Biegłem przed olbrzymimi wrotami prowadzącymi do cytadeli Hel. Ze zgrzytem otworzyły się one przede mną. Za nimi ujrzałem most, którym przeszedłem do kolejnych wrót. Tu rozpoczynała się cytadela Hel. Zza wrót wybiegli na mnie umarli wojownicy bogini Hel. Walka z nimi była ciężka. Jedynie dobre głowy pozbawiały ich życia. Uderzyłem mieczem czy toporem w inną część ich zwłok nie robiło na nich najmniejszego wrażenia. Wszedłem do cytadeli i za wrotami skręciłem w lewy korytarz. Daleko jednak nie zaszedłem. Drzwi na końcu korytarza były zamknięte. Odwróciłem się w lewą stronę i wspiąłem się na parapet. Popchnąłem okiennicę, wyszedłem i mogłem zajść na taras. Na nim dopadłem umarlaka ciężkiego przy wejściu, którym opuściłem do dalszej części lochu. Walki z nieumarłymi ludźmi. Zabiłem go i wdrapałem się na łańcuchu na drugi koniec tarasu. Wdrapałem się na górę i tam w dalszej części zabiłem kolejnych martwych wojowników. Po tym incydencie wyszedłem na górny taras, skąd wszedłem tutaj. Potem powróciłem do wieży i zeskoczyłem w otchłań. Wylądowałem w komnacie, w której na ścianach wisiało dużo tarcz, mieczy, toporów i maczug. Był tu również umarlak, który szybko stanął do walki. Dobiłem się i wykorzystując łańcuchy zwisające się pełno rany. Po zeskoczeniu z łańcucha szybko pobiegłem do dźwigni, której naciśnięcie otworzyło czyjeś drzwi. Wyszedłem na korytarz i znalazłem w nim zaatakowany przez martwych wojowników. Rozprawiłem się z nimi i poszedłem w lewo w kierunku dostrzeżonej wcześniej bramy, która otworzyła się wtedy po prawej ręce. Za nimi miałem drobną utarczkę z kilkoma przeciwnikami, lecz udało mi się im pokonać dwuręcznym i mogłem przejść przez kolejne wrota z tej wieży. Tam znalazłem dwie dźwignie, które wcisnąłem. Otworzyły się przede mną olbrzymie wrota prowadzące do dalszej części. Wszedłem do niej i nacisnąłem dźwignię. Zamknęła kolejne wrota.

Bridge Over Delrimul

Po opuszczeniu kilku przeklętych kilometrów arcków, zbliżałem się do Wielkich wrót. Po ich otwarciu, wyraźnie bałem, a na nim wielki obraz boga Hel, który do mnie przemówił. Kiedy skończył, zbiegłem po schodach na dół do kolejnych wrót, mijając po drodze wpadającego nieszczęśnika. Na dole starłem się z gigantycznymi krabami i umarlakami. Po zabiciu ich wszedłem na drewniane deski, z których wyszły kraby. W pewnej chwili znalazłem runę oraz miecz, w lewej natomiast tarczę. Następnie zszedłem na dół po schodkach, które znajdowały się przy lewej wrocie. Zająłem się krabami pochodzącymi i przeszedłem przez drzwi. Pozostałem korytarzem pomiędzy wrogami ciałem i wszedłem do drugiego korytarza, pokonując pojawiającego się strażnika. Na końcu tego korytarza odjąłem dźwignię. Pchnąłem ją i drzwi przede mną otworzyły się. Zaprzestałem atakujących ich strażnika i poszedłem korytarzem w lewo, na jego końcu była wnęka, w której był umarlak pilnujący owych dźwigni. Po zabiciu sługi Hel wcisnąłem tę przy ścianie. Tuż obok zjechała na dół winda. Wsiadłem na górę, tam znalazłem klatki z zamkniętymi goblinami i podszedłem do dźwigni pomiędzy dwojgiem drzwi. Wcisnąłem ją i wszedłem do jednej komnaty. Zabiłem stojącego przy dźwigni strażnika, a później wyszedłem na taras, gdzie uderzyłem w wielki gong. Szybko odwróciłem się i przeszedłem przez komnatę, wypadłem na korytarz i przeskoczyłem przez barierkę koło drugich drzwi. Znalazłem się ponownie na niższym poziomie, ale tym razem pojawiła się krata łącząca korytarz z tarasem. Tam zabiłem umarlaka i uderzyłem w gong. Zbiegłem na dół po kręconych schodach, ale niestety spóźniłem się. Przed nosem zasunęła mi się krata zamykając dalszą drogę. Zawiedziony wróciłem na górę i tam dostrzegłem wszędzie tamtych. Obok była budowla łącząca tę część cytadeli z inną. Wszedłem na dach tej budowli i ujrzałem otwarte kraty prowadzące od tyłu do miejsca, gdzie zatrzasnęła się krata. Skoczyłem i z furią natarłem na stojącego tam strażnika. Po chwili jego głowa potoczyła się po kamie-

nej posadzce. Ruszyłem korytarzem i za drzwiami wśród beczek dojrzałem dźwignię. Wcisnąłem ją, po czym niespodziewanie zjechałem w dół, bo, jak się okazało, stałem na windzie. Na dole schwytałem trzy owadzie umarlaki. Wszedłem na kolejną windę i przejechałem dźwignię. Winda ruszyła w całkiem nieźle nad poziomem lawy. Cały czas musiałem uważać, aby nie spaliły mnie płomienie. Kilkakrotnie na platformę wskakiwały umarlaki.

Vergvisa: Fires Of Hel

Przeszedłszy wykonaniu zadań, znalazłem się na tarasie. Była tam dźwignia i strażnik. Ten drugi stracił szybko głowę i mogłem użyć czwórki, aby sprowadzić windę. Kiedy przybyła, okazało się, że ona ruszyła, musiałem ponownie wcisnąć dźwignię. Dojechałem do platformy, na którą zabrałem umarlaka. Niestety dalsza droga była niemożliwa z uwagi na przestrzeń, jaka dzieliła mnie od następnej platformy. Jedyną drogą prowadzącą do góry był łańcuch. Wszedłem po nim na taras, gdzie była dźwignia i oczywiście pilnujący ją umarlak. Wcisnąłem dźwignię i wróciłem na dół. Tak, jak myślałem, pojawiła się kolejna latające obok platformy. Przebiegłem przez nią, unikając płomieni i w biegu zabijając umarlaków mogących mnie zatrzymać. W końcu dobiegłem do kolejnej platformy. Stojący tam kościotrup rzucił we mnie kością, która uderzyła w gong. Pojawiła się kolejna krata, po której przebiegłem, omijając groźne płomienie. W końcu skończyły się te platformy i ogień. Wspiąłem się po łańcuchu, a potem wdrapałem się na górę i przeszedłem przez drzwi. Znalazłem się w dużej cytadeli. Runęły kamienne przy mnie, myślałem, że skończę w zasięgu lawy, unikałem kilku pułapek, przeszedłem przez barierkę z prawej strony i zeskoczyłem na dół. Przy drzwi w dalszej części, w które czekały mnie jedne z większych skarbów, napotkałem kolejne mini wydrówki. Kilkakrotnie zabijałem wrogów Hel i zacząłem wspinać się po górę po kamiennych półkach, gdy poczułem lawy. Uciekł się prawie zdecydować. To był prawdziwy wysiłek o życie. Na całe szczęście, gdyż nie bardzo wiedziałem, gdzie uciekać, dotarłem do następnej półki, dla pewności się że nie pożegnę kolejnej, ale zdecydowanie lawa niedawna i determinacji. W końcu znalazłem się wreszcie bezpieczny i po mnie zawisłem się dumnie wspiąć ostatni wysiłek.

Eliudnir: Hel's Chamber

Byłem w korytarzu. Żywy trup zaraz zaatakował mnie umarłak. Zabiłem go i poszedłem korytarzem przed siebie. Uszedłem dość sporą kawałek, gdy korytarz zakończył się drzwiami pilnowanymi przez kościotrupa. Obok była też dźwignia otwierająca drzwi. Za nim czekał mnie wrogowie, ale dość łatwo sobie z nimi poradziłem. Miałem już przecież wprawę. Ominąłem kratę, spod której buchały płomienie, podszedłem do beczek przy ścianie po lewej i rozbiłem je. Uderzyłem jeszcze kilka razy i w ścianie powstała wyrwa. Przeskoczyłem ponad lawą na półkę po drugiej stronie, potem na kolejną i wyszedłem przez otwór w murze ponownie na korytarz. Skierowałem się w lewo, by uniknąć wszystkiego w zasięgu nieszczęśnika. Zabiłem wyskakujących z wnęk umarlaków i wszedłem dźwignię na końcu korytarza. Krata się podniosła i mogłem przejść przez drzwi. W tej komnacie wcisnąłem dźwignię, zabiłem umarlaka i przeszedłem przez drzwi znajdujące się na obu tych, którymi wszedłem. Przede mną był długi i ciemny korytarz. Chwilę zajęło mi jego pokonanie i zabicie wszystkich napotkanych kościotrupów oraz goblinów. Dotarłem jednak do miejsca, gdzie kończył się korytarz. Wskoczyłem do jakichś, po których zeskoczyłem na dół. Kilka celnych ciosów i otworzyłem sobie drogę do drzwi, za którymi była mała komnata z dźwignią. Wcisnąłem ją i wróciłem do poprzedniej komnaty. Kamienne płyty w jej części komnaty się teraz i dzięki temu dostałem się do małego pomieszczenia z dźwignią. Rozbiłem ją i wróciłem ponownie, aby ujrzeć, jak podnosi się krata. Wróciłem do niej przy wyjściu z tej komnaty. Korytarz, który tu się znajdował, kończył się basenem z lawą. Nie miałem innego

wyjścia, jak wziąć rozbieg i skoczyć na półkę znajdującą się nad kolejną przepaścią lichach. Wdrapałem się na górę i skoczyłem na półkę, gdzie ujrzałem leżące jaszczurki. Na tej półce była dźwignia, którą uruchomiłem, po czym powróciłem walcząc na lewo i zeskoczyłem z niego na środkową półkę. Wszedłem do komnaty z trzema pylonami magicznymi. Otwarły się one i musiałem się zmierzyć z umarlakami. Po zabiciu ich wszedłem najpierw do środkowego grobowca, skąd zabrałem runę Ehwaz, a później udałem się do grobowca po lewej. Jak się okazało, była tam winda, którą zjechałem na dół. Zaraz zostałem dopadnięty przez wielu krabów, lecz pokonałem ich i ich razem. Na końcu tej komnaty otworzyłem i na czworakach przeszedłem przez kratę po prawej stronie. Znalazłem tam wielki podniesiony dźwignię. Pociągnąłem ją i otwarła się krata w suficie. Wskoczyłem na krabach i wspiąłem się tam dźwignię. Wjechałem nią na górę. Stanąłem twarzą przed wejściem na schody, a wtedy uruchomiła się wielka machina świetlna i potrzebna przemówiła bogini Hel. Kiedy skończyła, z oświetlonego dotychczas ołtarza zabrałem runę Ehwaz. Natychmiast ołtarz zgasł. Szybko zbiegłem na schody i skręciłem w prawo, a za drzwiami jeszcze raz w prawo. Dopadłem kolejnego runę pilnującego dźwigni, zabiłem mu też i wcisnąłem dźwignię. Pod schodami komnaty zapadła się olbrzymia krata, na którą wskoczyłem, i błyskawicznie, zanim się podniosła, z rozbiegu skoczyłem na wprost oświetlonego otworu. Zabiłem kolejnego umarlaka i wchodząc znajdującą się tam dźwignię. Potem przedostałem przez drzwi po mej lewej ręce, pokonałem kolejną i znowu wyszedłem lewe drzwi. Wyjdziem na korytarz, gdzie musiałem rozprawić się z umarlakami oraz uniknąć płomieni wyskakujących ze ścian. Dobiegłem do miejsca, gdzie korytarze się rozwidlały. Wybrałem prawe odnogę, ale najpierw musiałem wspiąć dźwignię, aby otworzyć kratę na końcu korytarzyka. W korytarzu tym były ostre wystające ze ścian ręce, więc musiałem przyglądać się, jak działa one i nie paść jego ofiarą. Później skręciłem w lewo, wcisnąłem ponownie dźwignię i pokonałem korytarzyk z płomieniami. Na kolejnym rozwidleniu skierowałem się w prawo. Tutaj czekał na mnie korytarz z ruchomymi ścianami. Przeskoczyłem nad tymi ostrymi podłogi, na które stamtąd dochodziło z ścian. Wszedłem do komnaty, w której zgromadziło się kilku podobnych mi wrogów i zostały z nich krwawe strzępy. Wziąłem runę Ehwaz na pożarcie z pożarem Hel i wcisnąłem dźwignię. Podniosła się krata w podłodze i mogłem zeskoczyć poziom niżej. Tam zabrałem wychodzące z grobowców kości. Wszedłem do jednego z grobowców, co szybko okazało się, że jedne ze ścian opadły odsłaniając przejście. Przeszedłem do górnej komnaty, gdzie zabrałem kilka kościotrupów, po czym odszedłem w prawo. Znalazłem się w komnacie z kościejem. Zabrałem jej dźwignię wiszącą kilkanaście. Na balkonie powyżej siedział goblin obsługujący dźwignię opuszczającą kratę. Ostrzelałem potworka pod nią i ten zaczął spadać, oskoczyłem. Błyskawicznie wbiegłem na wąskie schodki i skoczyłem z nich zabrałem się za niego i wspiąłem się na nie. Skoczyłem na balkon, zabrałem jednego goblina oraz drugiego, który przyleciał mi na pomoc. Wszedłem do korytarza pełnego jaszczurek i ich. Pozabijałem je i wróciłem na dół, przeskakując jeszcze drugą dźwignię na balkonie. Krata zamykająca korytarz przy małych schodkach była teraz otwarta. Podążyłem tym korytarzem do końca, zabijając po drodze umarlaka. W małej komnacie na końcu była dźwignia, którą nacisnąłem, po czym wróciłem do drzwi w korytarzu i podążyłem nimi do równoległego korytarza. Tam skręciłem w prawo i znowu podążyłem do końca korytarza, gdzie również była dźwignia. Wcisnąłem ją, otwierając drogę olbrzymich wrót, które znajdowały się pomiędzy korytarzami. Wróciłem na miejsce łączące korytarze i zeskoczyłem z niego na dół. Wbiegłem przez drzwi pod pomnikiem i tam unikając płomieni oraz ciosów umarlaków, dotarłem w końcu.

The Fires Of Sultr

Najwyraźniej Hel była pod wrażeniem tego, co do tej pory pokonałem, bo słowa, które wypowiedziała, tak przynajmniej zabrzmiały. Tak czy inaczej nie zamierzałem rozpoczynać z nią dyskusji. Próbowałem unikać ciągłych

płomieni, zeskoczyłem na sam dół. Pokonałem znajdujących się tam umarlaków i przeszedłem do kolejnego pomieszczenia, rozbijając drzwi do niego. Znowu musiałem sięgnąć po miecz, a potem poszedłem do końca tego pomieszczenia, gdzie we wnęce ujrzałem runę. Wskoczyłem na tę półkę, zabrałem runę i skoczyłem na drugą półkę. Tam wskoczyłem w otwór. Przed sobą miałem ścianę, a raczej, płytę grobowca. Uderzyłem w nie mieczem, pod ciosem rozpadła się na drobne kawałki, odsłaniając korytarz. Zabiłem atakującego mnie umarlaka i skierowałem się w prawo, a później w lewo, po czym wszedłem do komnaty z basenem wypełnionym wodą. Zeskoczyłem na niższy poziom, a później wskoczyłem na pierwszą z kolumn stojących pośrodku wody, potem wykonałem kolejny skok i następny, aż znalazłem się po drugiej stronie wody. Wspiąłem się na górny poziom, gdzie już na mnie czekał komitet przywitalny złożony z bandy trupiego ludu. Ten tam także wszedłem numer na miecz, który od razu wypróbowałem w walce. Nieszczęsne wrogie z których wyłoniły kościotrupy, były zaskakujące i nie mogłem ich otworzyć. Rozejrzałem się i po swej, na dole odszedłem tunel. Skoczyłem i wszedłem do niego. Przy końcu znalazłem miejsce, w którym mogłem przebić skałę. Uderzyłem i skoczyłem w powstałą dziurę.

Hyrnkleim Realm Of Hunger

Ruszyłem w lewo i dostałem się na schody za drzwiami. Zabiłem nimi na sam dół. Wszedłem do jakiejś pieczary i doszedłem nią do dużej żelaznej kraty. Po obu stronach kraty widniały drzwi. Wszedłem najpierw do komnaty z lewej. Zabiłem tam trupiego i wcisnąłem dźwignię. Później to samo powtórzyłem w prawej komnacie, czego efektem było rozsunięcie się krat. Wszedłem w korytarz i poszedłem do pierwszych drzwi z lewej, unikając po drodze płomieni. Użyłem Rune Power, dzięki czemu z łatwością zabiłem kościotrupy, podążając w

W kolejnym korytarzu skręciłem w prawo i doszedłem do jego końca. Uderzyłem ostrzem miecza w ścianę, która się rozsypała. Zeskoczyłem na dół, przeszedłem przez komnatę i przez drzwi wszedłem do następnego korytarza. Było tu pełno kościotrupów i musiałem się porządnie namachać mieczem. Najpierw wszedłem do pierwszej komnaty po lewej. Dźgnąłem ostrze, dobiegłem do dźwigni i ją wcisnąłem. Opuściłem tę komnatę i poszedłem w lewo do komnaty, nad którą świeciło się żółte światło. Tam czekała mnie trudniejsza przeprawa za sprawą kilku ostrzy więzi. Dotarłem jednak na drugi koniec komnaty i wcisnąłem dźwignię. Potem opuściłem komnatę i starłem się z dużą grupą truposzy. Po zabiciu ich udałem się do ostatniej komnaty, która automatycznie znalazła się po mojej lewej stronie. Jak się okazało, była ją naprawdę pokonać. Zamiast rzucać się na podwójne ostrze, ominąłem je, idąc tuż przy ścianie po prawej stronie. Co prawda były tam też umarlaki, ale nie sprawiły mi większych kłopotów. Po wyjściu z tej komnaty wskoczyłem na jeden z trzech łańcuchów znajdujących się pośrodku pieczary a przedostałem się na drugą stronę. Wspiąłem się na górę i zeskoczyłem na dół. Wszedłem po drabinie w ścianę i po chwili doszedłem do owalnej komnaty, gdzie ujrzałem moich martwych towarzyszy oraz usłyszałem dochodzący głos Hel. Trzymając się prawej ściany, poszedłem w kierunku skalnego kawałka skały, by tutaj mogłem dostać się na wyższy poziom. Zanim tam dotarłem, musiałem uniknąć płomieni i tłumu atakujących mnie płonących umarlaków. Nie walczyłem z nimi, gdyż nie chciałem sam się zamienić w płonącą pochodnię. Na górnym poziomie ponownie musiałem uniknąć tryskających ze ściany płomieni. Przeszedłem przez wrota, z których na środek komnaty prowadziła platforma i potem skręciłem w prawo do następnych drzwi.

Nagrind, Stand Of The Dishonored

Po zniszczeniu dwóch trolli, po prawej stronie rozbarykadowałem tarczą. Wbiegłem ją i opuściłem ten korytarz skręcając w lewo. W komnacie do której się dostałem, skręciłem w prawo a potem w lewo. Omijałem wszystkie drzwi, zabijając napotkane umarlaki oraz kawy i po skierowaniu się w prawo dotarłem do miejsca, gdzie na naszym pozostawiłem i skoczyłem na podłogę. Zeskoczyłem tam i chwilę pomyślałem, co wpadłem na to, jak mogę otworzyć drzwi. Obok dwóch drzwi znajdowały się dwa kafelki, na których ewentualne stanięcie powodowało otwarcie się drzwi. Ale jak miałem tego dokonać w pojedynkę? Na tym dalszy kafelek zostawiłem napastnika. Przeszedłem go nie zważając uwagi i otwartymi drzwiami pobiegłem na drugi kafelek. Otwarły się na chwilę chwilę i zdążyłem przez nie przejść. W komnacie, do której się dostałem, zeskoczyłem z półki i wcisnąłem dźwignię. Odwróciłem się i przeszedłem do pomieszczenia z jednej strony. Wskoczyłem na jedną z kamieni, które chciały przetransportować mnie na drugą stronę. Wszedłem do następnej komnaty i tam pokonałem po ścianę po prawej, zabijając stojącego tam umarlaka. W ścianie ujrzałem rurę. Uderzyłem w nią, co odsłoniło dźwignię. Wcisnąłem ją, szybko się odwróciłem i podbiegłem do wiszącego łańcucha, na który wskoczyłem i podciągnąłem się do góry. Czas był najwyższy, bo lawa zaczęła się podnosić. Na górze zeskoczyłem na półkę i skierowałem się na drugą stronę komnaty. Tam wybiłem dziurę w ścianie pod małą półką, wyjąłem oddalonym kawałek dźwignię. Wcisnąłem ją, zeskoczyłem na niższy poziom i pobiegłem do komnaty obok pierwszej użytej dźwigni. Stanąłem na kamieniu, a poziom ten zaczął się gwałtownie podnosić. Przeskoczyłem na kolejny kamień i następny, aż wreszcie mogłem wskoczyć do korytarzyka ze szklaną podłogą. W komnacie za nim znalazłem runę jedzenie oraz tarczę i miecz. To oczywiście Hroggy, nie myliłem się. W następnej komnacie usłyszałem znowu głos Hel. Pokazała mi, co też przygotowała dla mnie. Setki [illegible] w moim

wierzchu. Wskoczyłem do komnaty z olbrzymim oświetlonej ściany oraz wrotami zabezpieczonymi potężną kratą i wtedy zaczęła się zabawa. Stanąłem na podeście przejścia, aby mieć na widoku całego krzepkiego pomieszczenia. Kiedy zabiłem ich kilkunastu, wrota zaczęły się bardzo wolno otwierać. Wskoczyły mi wtedy na półkę jakieś trzy mniejsze jaszczurki, i spokojnie zabiłem, na syczące konsekwencje. Umarłki nie mogły mnie sięgnąć na półce! Czy wrota w końcu się otworzyły, przekonałem przez nie i wszedłem do dużej sali. Po mnie prawej ręce otworzyły się drzwi prowadzące do windy.

Hairaginn: Machine Of Hel

Wszedłem z windy, skręciłem w prawo, gdzie zabiłem kilka trupiozy, a potem za drzwiami i zajrzałem na dół schodami po prawej. Na dole zabiłem ścierwę, za którą był łucznik z wrzącą lawą. Skoczyłem na platformę po prawej, zabiłem wrzący oraz kościotrupa i wszedłem do małej komnaty z berłami i czerwonymi w prawym ręku. Wskoczyłem na nie i zderzyłem mieczem w ścianę. Przed nami wyrosły otwór i znalazłem się na czymś, co przypominało lewar. Nie udało mi się otworzyć drzwi. Więc wskoczyłem na lewar przy ścianie, potem złapałem się wystającego kamienia i podciągnąłem się na wyższy poziom. Tam zabiłem umarłka i otworzyłem przejście pośrodku lecz powyżej. Zeskoczyłem z powrotem na niższy poziom. Stamtąd ogłem wyżej rękami poprzez wyłom do góry i szybko powyżej. Tam też zabiłem, rzucając mieczem, a potem wspiąłem się. Zeskoczyłem do małej komnaty, gdzie zabiłem kilka trupiozy i przeszedłem do następnej. Pozbiłem innym kościotrupa i wskoczyłem dźwigni. Potem otworzyłem się przez drzwi, a za nimi w zasięgu do góry. Unieszkodliwiłem stojące tam wroga i na górze podszedłem do dźwigni po prawej. Wtedy coś, po spotkało w ucieczce oświetlone maszyny. W tym momencie pojawił się wróg, przez który przeszedłem. Rozprawiłem się z nim i poszedłem prawym korytarzem prowadzącym do windy. Stanąłem na jej środku i pojechałem na górę. Miałem szczęście, bo gdybym stanął w którymś z jej rogów, zostałbym przez coś przez kamienny sufit. Zjechałem windą z powrotem i tym razem poszedłem drugim korytarzem. Pokonałem kilka kościotrupów i skręciłem w prawo. Przed drzwami wskoczyłem dźwigni, co spowodowało, że pojawił się most prowadzący do tej dziwnej maszyny. Zająłem ze ściany oświetlającą latarnię i ze strachem, ale też ciekawością, wstąpiłem do środka maszyny... Wciśnięcie dźwigni

Skeletnar Caverns: Goblin's Lair

Naciśnięcie dźwigni i wreszcie znalazłem się w świecie żywych! Nie wróciłem jednak do tunelu naprzeciwko, ale poszedłem w lewo i tam wkrótce znalazłem się na następnym tunelu. Jak się okazało, przebycie jego nie było takie proste. W kilku chwili mogła się pode mną zawalić skalista podłoga. Idąc cały czas przy ścianie. Zabiłem kilka goblinów i przeskoczyłem nad przepaścią. Potem na rozwidleniu przeszedłem przez otwór wybity w skale przez goblina. Skręciłem w prawo i podążałem się do następnego tunelu. Zanim jednak pokonałem się co chwila małe półwary, dzielące do przepaści. Pomiędzy skałami były zawieszone liny. Skoczyłem na nią i podciągnąłem się na górę, gdzie z lewej strony widniał mały tunel. Przeszedłem przez niego i po prawej stronie znalazłem rurę. Zeskoczyłem na niższy poziom, gdzie było czterech zajmowanych wilków goblinów. Szybko zabiłem je i wskoczyłem się na górę na jednych kolo wilków w dolnej części. Na górze skierowałem się w lewo w stronę kapuły, która w pewnym momencie otworzyła się i wyszło z niej kilku umarłków oraz goblinów. Kiedy się z nimi rozprawiłem, wszedłem do otwartej kapuły i wcisnąłem dźwignię, kładąc się

Skeletnar Caverns: Goblin's Lair

Zanim się dobrze rozejrzałem, już zostałem zaatakowany przez hordę goblinów. Kilka strzał i przerażonym w stertę krwawego mięcha, a następnie udałem się do tunelu po prawej stronie. Podążałem nim, unikając ataków latających nad moją głową ze strony znanych już mi dobrze kościotrupów. Wkrótce dotarłem do kolejnego jaskinia. Tam skierowałem się do wejścia, przed którym wystawały z wody olbrzymie głazy. Kiedy się do nich zbliżyłem, wpadłem w pułapkę. Znalazłem się w klatce. Rozwaliłem ją, po czym z powrotem wskoczyłem do wody i zanurkowałem w prawym rogu jaskini. Podpłynąłem kawałek i zanurkowałem do otworu w dnie. Prowadził mnie on najczęściej pułapkami. Omijając drewniane kije, wydrążyłem się powierzchnię przy przeciwległej ścianie. Poszedłem korytarzem, zabijając po drodze kilka goblinów, aż dotarłem do muru zbudowanego z olbrzymich kości. Zeskoczyłem nim po wody i stanąłem w miejscu, gdzie rozwalił wodę. Po chwili ścianie wyrzuciło mnie do góry i spadłem na półkę skalną. Zabiłem goblina, po czym skoczyłem na wiszącą linę po lewej. Wspiąłem się wyżej i zeskoczyłem na kolejną półkę. Z niej wykonałem skok na ścianę przy linie. Następnie skoczyłem, poprzez był skok na następną półkę i w końcu po kilku skokach znalazłem się na półce, na której rosło małe drzewko. Stąd już była prosta droga do wiszącej liny. Wspiąłem się po niej i zeskoczyłem na półkę skalną, która była połączona z drugą skałą mostem. Po zabiciu więcej niż się tam goblina przeszedłem po wiszącym moście na przeciwległą. Tunelem poszedłem w lewo, gdzie przy ognisku siedziały goblin. Zanim się obudziły zabiłem je wszystkie. Przeszedłem dalej tunelem, aż doszedłem do dużej komnaty. Zeskoczyłem na skalny występ, a potem na inny. Zeskoczyłem z niej na półkę tunelu, z której zeskoczyłem na dół. Skręciłem w lewo, gdzie trafiłem na kości jakiegoś wojownika. Podniosłem mały topór o trzech ostrzach i w tym momencie wyskoczył na mnie kolejny strażny wandal. Szybko wskoczyłem na półkę z prawej strony, później własnym jeszcze wyżej i tam zabiłem goblina. Przeskoczyłem na półkę po mojej lewej ręce i podążałem po stosunkowo długiej skały. Uderzyłem w nią toporem, co spowodowało małą lawinę i powstanie dziury w skale pomiędzy. Skoczyłem do niej, unikając ataku atakującego wroga i wylądowałem w środku. Podążałem do jego końca i wspiąłem się

Skeletnar Caverns: Goblin's Lair

Kiedy się ocknąłem, moja sytuacja nie wyglądała najlepiej. Byłem zamknięty w klatce, bez broni, a przed metrów przed klatką stała ogromna bestia! Nie mogłem walczyć, a zatem pozostawała mi tylko ucieczka. Pobiegłem do tunelu, którym wprowadzono bestię, zdejmując po drodze broń, i wdrapałem się na półkę po lewej stronie. Z niej skoczyłem na inną, potem drugą i w końcu na półkę po przeciwnej stronie. Wydłubałem dziurę w ścianie i zeskoczyłem na dół z półki, po czym podążałem w lewo, gdzie trafiłem na kości jakiegoś wojownika. Podniosłem mały topór o trzech ostrzach i w tym momencie wyskoczył na mnie kolejny strażny wandal. Szybko wskoczyłem na półkę z prawej strony, później własnym jeszcze wyżej i tam zabiłem goblina. Przeskoczyłem na półkę po mojej lewej ręce i podążałem po stosunkowo długiej skały. Uderzyłem w nią toporem, co spowodowało małą lawinę i powstanie dziury w skale pomiędzy. Skoczyłem do niej, unikając ataku atakującego wroga i wylądowałem w środku. Podążałem do jego końca i wspiąłem się

Lair Of The Jotundottir

Kiedy się ocknąłem, moja sytuacja nie wyglądała najlepiej. Byłem zamknięty w klatce, bez broni, a przed metrów przed klatką stała ogromna bestia! Nie mogłem walczyć, a zatem pozostawała mi tylko ucieczka. Pobiegłem do tunelu, którym wprowadzono bestię, zdejmując po drodze broń, i wdrapałem się na półkę po lewej stronie. Z niej skoczyłem na inną, potem drugą i w końcu na półkę po przeciwnej stronie. Wydłubałem dziurę w ścianie i zeskoczyłem na dół z półki, po czym podążałem w lewo, gdzie trafiłem na kości jakiegoś wojownika. Podniosłem mały topór o trzech ostrzach i w tym momencie wyskoczył na mnie kolejny strażny wandal. Szybko wskoczyłem na półkę z prawej strony, później własnym jeszcze wyżej i tam zabiłem goblina. Przeskoczyłem na półkę po mojej lewej ręce i podążałem po stosunkowo długiej skały. Uderzyłem w nią toporem, co spowodowało małą lawinę i powstanie dziury w skale pomiędzy. Skoczyłem do niej, unikając ataku atakującego wroga i wylądowałem w środku. Podążałem do jego końca i wspiąłem się

The Gates Of Thurstadt: Hirra's Pass

Jednak i tym razem nie dane mi było uciec. Po szalonym locie pomiędzy jaskiniami i nad przepaściami w końcu poczułem twardo podłoże pod stopami. Najpierw podszedłem do krawędzi i popatrzyłem sobie przez nią na odległą, stojącą na skale fortecę - zamek Thurstadt, kryjówkę zabójcy mego ojca Conracha. To tylko podsycało moją chęć zemsty. Odwróciłem się, podniosłem leżącą na śniegu pochodnię i wszedłem do wnęki w skale po prawej stronie. Tunel był dość krótki, ale na tyle ciasny, że musiałem się w nim zgiąć. Doszedłem w końcu do wielkiej przepaści i jam skręciłem w prawo. Idąc po półce przeskoczyłem nad wyrwą, a później na drugą stronę przepaści w miejscu, gdzie ujrzałem goblina. Zabiłem go i wszedłem do dużej pustej sali. Po wyjściu z niego wskoczyłem na półkę po lewej, a z niej na półkę po przeciwnej stronie, potem wykonałem jeszcze dwa skoki i wskoczyłem na otwór w śniegu. Wylądowałem na końcu długiego, dużo zagęszczonego niebezpiecznymi szlabami. Za nim i dostrzegłem domek. Kilka ich znajdowało się przy podszedłem do domku. Wyskoczyło z niego kilku wojowników Conracha. Kilka ciosów toporem przesądziło sprawę, a ja zdobyłem wreszcie miecz, tarczę oraz gobliński topór. Wszedłem do domku, aby się posilić i rozejrzeć pozostałym za domkiem, gdzie znalazłem zabite wejście do tunelu. Wkroczyłem i skierowałem kolejne półki wydostałem się ponownie na otwartą przestrzeń. Pomiędzy skałami pojawiły się szybkie goblin, ale nie miałem z nimi większych kłopotów. Podążałem dalej między wysokimi skałami, aż doszedłem do przepaści, w którą akurat wpadała lawina. Wybrałem ścieżkę po lewej, jak się okazało dobrze chociaż miałem sporo kłopotów. Przez cały czas spadały się z góry wielkie głazy, skały nie trzeszczały, a ja oprócz skakania nad przepaściami musiałem rozprawiać się z napotkanymi goblinami. Dotarłem jednak w końcu do małej, która zagradzała mi dalszą drogę. W jednej krawędzi ogromny zgrzebło, a przy nim leżał ciemnoskóry mieszkaniec. Wróciłem się i wskoczyłem na półkę skalną po mojej prawej stronie. Wspiąłem się jeszcze wyżej, a potem zeskoczyłem na dół. Skierowałem się w prawo pomiędzy skały i po chwili ujrzałem w dole wysoką strażnicę, przy której wojownicy Conracha walczyli z wendolem. Poczekałem, aż moją straszną pasję i bezlitośnie zabiłem ich. Na lewo od strażnicy ujrzałem tunel. Wszedłem do niego i w nim skręciłem w prawo. Spadłem na nim wyłonił się po lewej stronie ołtarz. Podszedłem do niego i wtedy po raz kolejny ukazał mi się Duch. Powiedział mi, że Conrack ukrywa się w swoim Lokiego, która to skała przede mną. Raźnym krokiem, omijając chyże zamarły, podszedłem po niej. Olbrzymie wrota były jednak zamknięte. Skręciłem zatem w lewo i tam znalazłem małe boczne drzwi. W środku już czekało na mnie kilku wojowników, ale po tym, co ze mną przeżyłem, byli dla mnie niegodni przeciwnicy. Wspiąłem się na wyższy poziom po łańcuchu i tam skręciłem w prawo po podrynie do góry. W małej komnacie znalazłem wiadro, z którym rozwaliłem zeskoczyłem

Mountain Furnace Of Thurstadt

Byłem gotowy w warowni mego wroga. Zacząłem przy pobiegłem przed siebie, potem skręciłem w wąską uliczkę po lewej, na jej końcu w prawo, później jeszcze raz w uliczkę z prawej i wreszcie w lewo. Znalazłem się naprzeciwko małego, prowadzącego przez wojowników Conracha, mostka. Krew ich błyskawicznie rozlała się po śnieżnym śniegu. Niestety, wiedziałem, że drugiej strony mostka były zamknięte. Wskoczyłem zatem na wózek

po lewej stronie mostku, a z niego na dziedziniec. Stąd natomiast skoczyłem w dół wprost przed wrogiem i tak znalazłem się za nim na dziedzińcu. Wbiegłem na schody po lewej, a w środku hallu wziąłem w lewo, gdzie była metalowa krata z drewnianą podłogą. Wskoczyłem w nią mieczem i tym sposobem dostałem się do lochów. Skierowałem się na wprost, potem w lewo i zeskoczyłem jeszcze raz przez dziurę w podłodze. Na niższym poziomie przeszedłem w lewo, a następnie dwa razy w prawo, gdzie dotarłem do wszystkich trupów. Wdrapałem się po nim na górę. Tutaj rozbiłem drewniane drzwi i wyszedłem na dziedziniec. Zabiłem na nim kilku rycerzy i poszedłem drogą drewnianą dalej. Rozbiłem je i za nimi wdrapałem się po wszystkim łańcuchu. Znowu musiałem rozbić drzwi, aby wydostać się na zewnątrz. Zabiłem stojącego mi na drodze wojownika i poszedłem dalej aż do miejsca, gdzie ujrzałem ułomny po lewej stronie. Doszedłem do jej końca i rozbiłem drzwi z prawej strony. Wszedłem do środka, a następnie wróciłem na główną ulicę, gdzie mostem skoczyłem na dół z kilkoma rycerzykami. Później przeszedłem kawałek dalej ulicą w prawo, minąłem wszystkie jeszcze na swojej drodze, i wskoczyłem na ostatnią po mojej prawej ręce. Ponownie użyłem miecza, aby zasłać sobie kilka drzwi, i wszedłem do domu. Tam wpadłem się na górę po schodach. Okno było zasłonięte jakimś skrzyniami, wszystkimi na świecie. Nie zastanawiając się, czy przeskoczyłem dwa okna, czy nie, wyskoczyłem przez dziurę w podłodze,

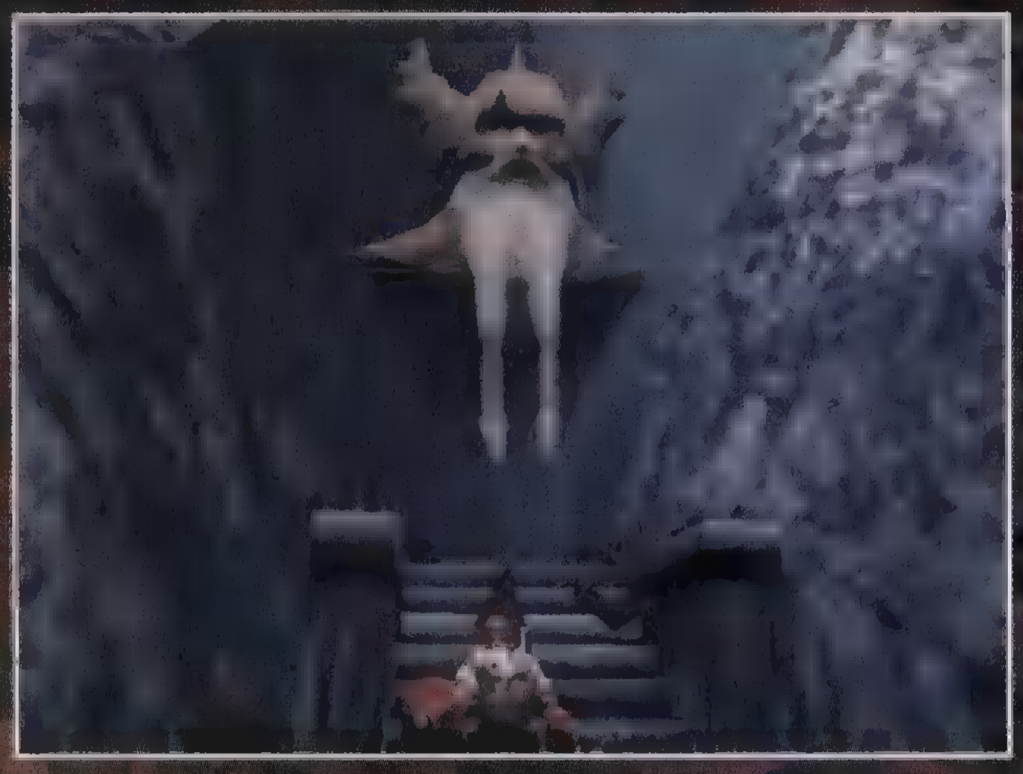
przed siebie, aż przy ścianie budynku trafiłem na dźwignię, którą wcisnąłem. Potem skręciłem za rogiem w lewo i kolejnym drewnianym drzwi. Tutaj na pniach worsenen się na wyższy poziom, gdzie znalazłem magiczne runy mrożenia i poteń wróciłem na dół za skrzynią znalazłem runy i przedmioty. W kolejnej komnacie pomiędzy wojownika i wdrapałem się na górne półki po kamieniu. Zanim kolejnych orężnych co zmierzenia się ze mną, wcisnąłem dźwignię, po czym skoczyłem na dół i wbiegłem do małego korytarzyka, który go za beczkami. Po przebiciu się przez kilku wojowników znalazłem kilka użytecznych przedmiotów i zobaczyłem kilka wiszących tam posągów. Odczytałem tylko się do nich zbliżyłem, runy i po raz kolejny musiałem uduwodnić, kto jest najlepszym wojownikiem. Potem wszedłem w prawo w strunę, gdzie spostrzegłem wielkie okrągłe drzwiczki. Zacząłem schodzić na dół w ich kierunku, gdy któryś z wrogów spuścił na mnie kilka wielkich bel drzewnych. Udało mi się jednak uniknąć śmierci przeskakując raz nimi, a potem spadłem na dół i

Dwarven Mountain Lair At Nordri

W komnacie po mej lewej ręce znalazłem Jewel i magiczne runy oraz potwora, które bardzo chciały spróbować mojej stali a zresztą wzajemnie. Wróciłem na ulicę i ruszyłem dalej za orkiem do otworu, na którym stał goblin. Uderzyłem w niego z góry od drugiej strony podbiegł mu drugiego gorgo i uderzył w niego, co spowodowało, że wyciągnął się trupi i mogłem przeskoczyć nad nim na drugą stronę. Kiedy się tym zająłem, pobiegłem w lewo i tam wpadłem na jakiegoś dziwoląga. Zrobiłem się w miarę zamaszysty i po sekundzie zostałem zaatakowany z boku goblina, który wyłonił przez dziurę w ścianie. Zabiłem go i odsunąłem kurczącym się ciałem od otworu, którym wcześniej podbiegł. Tam podbiłem zbroję wspomnianych strażników i gdy chciałem ruszyć dalej, potrzebowałem do dźwigni po prawej stronie i wcisnąłem ją. Tym samym otworzyłem zamknięte na tę komnatę drzwi. Wróciłem na ulicę i ruszyłem dalej za orkiem do otworu, na którym stał goblin. Uderzyłem w niego z góry

w pobliżu drewnianych podestów znajdujących dźwignię. Rozwaliłem ją maczugą, która była zastąpiona przez dwie runy: duanaid ewan i na drugim końcu komnaty powtórzyłem operację. Ruszyłem tym tunelem i wkrótce znalazłem się znowu nad wodą. Skorzystałem z ruchomej platformy, aby się przedostać na przeciwległą platformę. Gdy ją opuściłem, zauważyłem, że wejście do kolejnej komnaty zablokowała kamienna płyta. Wróciłem na platformę i wjechałem nią na górę. Następnie przeszedłem przez wąski tunel i znalazłem się w kolejnej komnacie. Wyciągnąłem dźwignię i wróciłem na platformę, która zawiozła mnie na dół. Wyszedłem z niej i wskoczyłem do wody. Płynąc pod wodą, dostałem się do kolejnej komnaty. Wyskoczyłem na brzeg i wyciągnąłem dźwignię. Wróciłem na platformę i zjechałem nią

tarz był długi i kręty, a co kilka kroków stały przy nim mocno odlane posągi. Część z nich zidentyfikowałem! W końcu dobiegłem jednak do drzwi kończących ten ucho-ny korytarz. Wbiegłem odważnie i wszedłem do komnaty z basenem pełnym krwi Lokiego. Wyłonił się z niego krzesiciel. Pokonanie go przyszło mi z dość dużym trudem, lecz w końcu runął na posadzkę. Przeszedłem przez kolejne drzwi i wszedłem do prawdziwego labiryntu, a raczej kilku labiryntów. W pierwszym pozbierałem co przydatniejsze przedmioty i jeszcze coś do przodu. W drugim w lewo, w prawo, w lewo, w prawo i w prawo. W trzecim chyba najtrudniejszym, przez siebie, w prawo, znowu prawo, na wprost, w lewo, w prawo, w lewo, prosto na wprost i ponownie w lewo.



The Tricksters Chamber

Wbiegł mi się znowu, gdy wyrosłem Lokiego. Ten przeklęty potwór, choć niezbyt, napawał mnie ohydzeniem i strachem. Kiedy skończył mówić, zbiegłem na dół korytarzem między drzewami przy wrotach. Otworzyłem je i za nimi skręciłem w prawo, a potem w lewo. Otworzyłem drzwi naprzeciwko i wszedłem do komnaty, w której na środku leżały szczątki człowieka. Uderzyłem mocniej w ścianę z prawej strony i wpadłem w mur do tyłu. Skoczyłem w otwór. Przeczołgałem się wąskim tunelem i wyszedłem na otwartą przestrzeń, gdzie rozbiłem kościotrupa i wszedłem do tunelu naprzeciwko. Przeszedłem go szybko podążając za mijającego drogę i uderzyłem go. Zawalił się część sufitu i mogłem wdrapać się na górę. Tam skręciłem trzy razy w lewo i znalazłem się przy dźwigni. Pociągnąłem ją wstecz i wróciłem aż do drzwi, które otworzyłem dźwignią, ale tym razem wszedłem na górę po schodach po lewej stronie. Na górze skręciłem w prawo, a później w drugie drzwi po lewej. Kiedy znalazłem się na kładce przed nimi, stanęły one otworem. Naprzeciw mnie stał kilku wojowników z groźnie wyglądającym toporem. Mimo to walka była zaskakująco krótka. Po jej zakończeniu wróciłem dźwignią i przeszedłem do korytarza za drzwiami naprzeciwko. Za rogiem wpadłem na kilka trupów, po czym podążałem dalej korytarzem aż do krańca, który otworzył się na widowiskowym kalibrze. Za krańcem były znowu te same korytarze. Tym razem nie wybrałem się tam, skąd wracałem. Wiele drewnianych mostów nad ciemną przestrzenią. Tym razem były one otwarte. Ścieżkami mocniej kopnąłem i wpadłem do tyłu. Jak się później okazało, chyba najszybciej w ciągu mi. Wpadłem na pierwszym moście i zderzyłem się z trupami, które wskoczyły w pozycję z krwią Lokiego. Po ich pokonaniu i przejściu dalej zobaczyłem mnie ogromne kościotrupy. To jednak nie był jeszcze koniec. Nie zupełnie nawet ochłonąć, gdy pojawił się Conrack i zapowiedział, że wreszcie spotkam się z moim ojcem. Myli się, chciał i ja też. Nie dane mi było zginąć na razie zemsty. Kiedy zadałem ostatni cios Conrackowi, wpadł on do krwi Lokiego i po chwili wyszedł z niej odrodzony i niezmierzony... Co dalej, nie rozumiał on mnie, ale uznał, obserwując, że mną zajmie się jego wojownicy. Kiedy Conrack zniknął, zrozumiałem, że mogę go pokonać tylko w jeden sposób. Muszę również stać się nieśmiertelny! Zamoczyłem się w kałuży krwi Lokiego...

The Barren Canyons

Gdy wyszedłem z [illegible] Loki zaczął ze mnie kpić. Stałem się przeciwieństwem takim samym potworem jak on czy Conrack. Na razie jednak się tym nie przejmowałem, musiałem dorwać Conracka i pomścić ojca. Byłem teraz wyższy, silniejszy, szybszy i bardziej groźny, więc wskoczyłem na półkę skalną i wbiegłem do tego samego tunelu co Conrack. Na końcu tunelu był basen z krwią Lokiego, ale [illegible] się on nim zajęli. Wojownicy przeszkadzali krwi Lokiego leczyła mnie. Przeprzygłem na drugą stronę i wbiegłem na górę po schodach. Za korytarzem na górze był most. Do prawa zwarty, lecz nie były to dla mnie kłopotem. Moje skoki były teraz dziesięciu długie. Pokonałem kolejny i znalazłem się na otwartej przestrzeni. Trzymałem się lewej ściany i uniknąłem dalej. Wreszcie moim oczom ukazał się makabryczny widok wszystkich ludzkich ciał. Wybiegłem na niebezpieczeństwo i wpadłem w kałużę krwi, przez tutaj czas walcząc z atakującymi mnie trupozami. Minąłem kilka domków i wbiegłem do nieco dalej po lewej stronie. Następnie przeskoczyłem nad przepaścią na przeciwległy ląd. Ruszyłem kamiennym przez siebie i wyszedłem na kilku wielkich wojowników walczących z trupozami. Włączyłem się do walki, ale niespodziewanie z mieszkańcy osady zaatakowali także mnie. Nie miałem innego wyjścia, jak ich zabić. Po jakimś czasie wyszedłem na otwartą przestrzeń, gdzie skręciłem w prawo do następnego kamienia. Po wskoczeniu kolejno do szczęściem po mej lewej ręce maleńkie jeziorko z krwią Lokiego, przez które, po których mogłem się wdrapać na górę. Tak też uczyniłem i pojawiłem umarłych. Z lewej atakujących trupozy wyeliminowałem, za Conrack musi być gdzieś blisko. Nie myliłem się. Wkrótce po prawej pojawił się mur, a ja wbiegłem do kamiennej wieży. Wdrapałem się na górę po tarasach, pobrałem magiczne runy, po czym rozbiłem ścianę, blokującą dalszą drogę. Gdy runął się ostatni, wspiąłem się na półkę po prawej, uderzającą wszystkim ciałem i ruszyłem do jej końca, po drodze zabijając atakujące mnie znaczące. Przeskoczyłem na półkę po drugiej stronie kanionu, pomknąłem kilka razy i zeskoczyłem na dół. Potem przeskoczyłem otwór wchodzący po lewej stronie wąski, minąłem kilka drzew i zeskoczyłem z góry w dół.

Embers Of Hrafnheim

Zabrałem leżącą obok magiczną runę i ruszyłem kamiennym w kierunku zaciekłej walki. Stanęło się z kilkoma trupozami, a potem podbiegłem w ich pobliże. Po [illegible] kilku spalonych domów znalazłem runy miru. Obszedłem je dookoła i z tyłu wspiąłem się na górę, po czym przeskoczyłem na przeciwległą półkę skalną. W kamienie kamiennym się na kilka siedzących przy ognisku goblinów, które szybko zabiłem, a później wbiegłem na wąskie nad przepaście most. Tu stał ciężko zbrojny wojownik. Pokonałem go i za mostem podążyłem wąską półką skalną aż do następnej winnicy. Po niej przeskoczyłem się na półkę po lewej stronie, a z niej na kilka kolejnych mniejszych, by w końcu wyskoczyć po drugiej stronie przepaści i wbiec w tunel. Za nim była przepaść, na dnie której gotowała się lawa. Byłem już [illegible] bezpiecznej [illegible], ale od czego byłem teraz wypoczywam w rodzinie [illegible] zwykłemu śmiertelnikowi? Skoczyłem na [illegible] po lewej, potem na półkę z lewej i w końcu wdrapałem się na półkę po drugiej stronie ławy. Wbiegłem do tunelu i skręciłem w prawo, przeskoczyłem przez dwie wyłaty przez [illegible] Conracka. Wybiegłem na otwartą przestrzeń z jeziorkiem wypełnionym krwią Lokiego. Biegłem teraz cały czas przed siebie, tnąc toporem [illegible] zdrzyłem mijające. Wkrótce stanął przede mną zniszczony widok mej ukochanej wioski... Wtedy rozpłakałem Lokiego, a potem Conracka. Ojej pomogłem, abym ukarał ich [illegible] i zresztą metalową runę Odyna. Oczywiście wyśmiałem ich i ruszyłem się w kierunku wrogów. Najpierw zabiłem trupozy biegnących po prawej, a później tych z lewej. Teraz czekał mnie ostatni bój z zabójcą mojego ojca. Byłem [illegible] toporów, szczękało żelazo... i zakrwawiony Conrack runął na ziemię. Pomściłem ojca i moich towarzyszy, uratowałem świat moich bogów. Odyn oświadczył mi jednak, że to nie koniec. Zło jeszcze nieraz spróbuje powrócić dobro i w końcu wreszcie Ragnarok. Ale to już nie było moje zmartwienie. Odyn zaprosił mnie bowiem do Valhalli. Podszedłem do ołtarza, wziąłem runy i wszedłem w teleport.

Return To Wotankeld

Pobiegłem w prawo do góry tunelem, zabijając napotkane trupozy i wkrótce stanął przede mną zniszczony widok mej ukochanej wioski... Wtedy rozpłakałem Lokiego, a potem Conracka. Ojej pomogłem, abym ukarał ich [illegible] i zresztą metalową runę Odyna. Oczywiście wyśmiałem ich i ruszyłem się w kierunku wrogów. Najpierw zabiłem trupozy biegnących po prawej, a później tych z lewej. Teraz czekał mnie ostatni bój z zabójcą mojego ojca. Byłem [illegible] toporów, szczękało żelazo... i zakrwawiony Conrack runął na ziemię. Pomściłem ojca i moich towarzyszy, uratowałem świat moich bogów. Odyn oświadczył mi jednak, że to nie koniec. Zło jeszcze nieraz spróbuje powrócić dobro i w końcu wreszcie Ragnarok. Ale to już nie było moje zmartwienie. Odyn zaprosił mnie bowiem do Valhalli. Podszedłem do ołtarza, wziąłem runy i wszedłem w teleport.

The Journey's End

Tęczowy most prowadzący do Valhalli był kresem mojej wędrówki. Kilkanaście kroków i... stałem się legendą.

PS Grę możesz także zakończyć w zupełnie inny sposób. Wystarczy, że znalezione [illegible] runę Odyna, a swoim pogrążysz się w chaosie i ciemności zwiastującej nadejście Ragnarok.

Selfgraciamod Solstafd

Rune Power

Viking Short Sword: Magic Shield - zamienia tarczę Ragnara w dużą magiczną tarczę.
Roman Sword: Flame Sword - po uderzeniu się wrogi staje on w płomieniach.
Viking Broad Sword: Vampire Attack - wszystkie zadane przeciwnikowi powodują wzrost zdrowia Ragnara.
Dwarven War Sword: Lighting - Ragnar strzela ze swojego miecza błyskawicami.
Dwarven Battle Sword: Avalanche - na przeciwnika spada ogromny głaz.
Hand Axe: Spin - niewidzialność.
Goblin Axe: Unlimited Throw - Ragnar miota nożami toporem, ile razy się na to ochotę.
Viking Axe: Ally - wszyscy wrogowie przechodzą na stronę Ragnara.
Sigurd's Axe: Freeze - wrogowie zostają zamrożeni na krótki czas.
Dwarven Battle Axe: Super Damage - cios staje zdecydowanie większy.
Rusty Mace: Shockwave - magiczna siła odrzuca wszystkich wrogów od Ragnara.
Goblin Bone Club: Sonic Blast - ryk Ragnara na zdwojoną siłę.
Tri Mace: Blaze - wyrzuty płomienie w kierunku przeciwnika.
Dwarven War Hammer: Earth Attack - ziemia przeciwnikiem rozstępuje się pod nim.
Dwarven Battle Axe: Stone - pozwala wrogo na krótki czas w kamienny posąg.

producent: God Games/Ritual
platforma: PC

Heavy Metal F.A.K.K. II

Eden to kraina mlekiem i miodem płynąca. Mężczyźni są tutaj silni, kobiety piękne, roślinność obfita, miasto bogate... Wszystko jak w najpiękniejszych snach. Lecz nawet najpiękniejszy sen może zamienić się w koszmar. I tak też tu się stało. A to za sprawą półboga Githa, który postanowił zniszczyć tę krainę i jej mieszkańców...

Julie's House

Po rozmowie z [illegible] obróć się w stronę budynku, wejdź na dachy prowadzące na twoją wieżę i idź nią w lewo. Omiń Baltazara, znajdującego poniżej. Dojdziesz do drzwi prowadzących do sali tronowej. Obróć się i dostrzeż pokrywającą ścianę [illegible] na górę. Stąd zeskocz na ziemię, na której znajdują się trzy butelki z wodą i dwa leczące jabłka. Teraz zeskocz na kolejne dachy - znów będziesz zmuszony się bić z Baltazarem. Wróć do [illegible] do willi i wejdź nimi na [illegible]. Kiedy opuścisz [illegible] na tarasie, a przed tobą [illegible] w lewo i pójdź tarasem do [illegible] z muzyką. Stąd weź następną butelkę z wodą i wyjdź [illegible] drzwiami na drugą część [illegible]. W prawo [illegible] jest tutaj kolejna butelka. Teraz wróć do [illegible] cały czas do przodu. Przed tobą będą klaty ciężkie skrzynie. Powyżej [illegible] tej wielkiej, [illegible] Użyj i wskakuj na [illegible] Użyj i podciągnij się na [illegible] Tyłu. Wskocz na nie, po czym wdrap się na dach. Gdy [illegible] wiatraka znajdują się [illegible] dwa leczące jabłka. Obróć się w stronę drzwi, [illegible] Na jednej z belek możesz zauważyć następną butelkę. Jeżeli dostrzegasz [illegible] by mieszy palące się [illegible] hyli jak najszybciej [illegible] Teraz wróć do drzwi i idź

The Vigrid Mine

Przed tobą kamienny wąwóz. Nie jest on łatwy do pokonania - jeden błąd może kosztować cię życie. Gdy znajdziesz się na tej drabinie, wyjdź na górę i zeskocz na linę. Gdy będziesz na niej wisiał, zeskocz na platformę, która znajduje się za twoimi plecami. W ten sposób powinieneś uniknąć spotkania z potworem. Przy kolejnej linie postępuj podobnie. Gdy znajdziesz się na drugim końcu, wyjdź na górę i zeskocz na platformę, która znajduje się pod tobą. W ten sposób unikniesz kolejnego

do tej platformy, przeskocz na wysunięty mostek. Ostrzeliwuj się, kiedy będziesz znajdował się nad pracem. W ten sposób unikniesz niepotrzebnych obrażeń. W następnym pomieszczeniu będziesz musiał najpierw zabić nawałę, by później po trzech platformach w kształcie okręgu dostać się na dół pomieszczenia. Zabij drzewka, po czym wskocz czerwony przycisk. Trzy platformy zaczną się poruszać. Zwróć uwagę, że lecą one prawie na samą górę pomieszczenia, po czym są rażone prądem i spadają na dół. Wskocz na maszynę stojącą koło pierwszej platformy. Przeskocz na platformę i znowu na drugą platformę, przeskocz na drugą, potem na trzecią. Teraz poczekaj, aż platforma wzniesie się prawie na samą górę, i przeskocz na drugą stronę pomieszczenia. Weź broń wziętą turyli i masz wspaniały dwuręczny topór. Teraz przedostań się przejściem do pomieszczenia, w którym znajduje się metalowa rura i duży prąd blokujący twoją drogę na drugą stronę. Przestaw dźwignię bytującą koło rury, a prąd zostanie usunięty. Dzięki temu po siatce będziesz mógł przejść dalej. Uważaj jednak - z rur wydziela się para, która może cię mocno zranić. Odczekaj, aż rura trzy razy wypuści parę, po czym przejdź do przodu, zatrzymując się między rurami. W ten sposób unikniesz obrażeń. Kiedy już i z tym się uporasz, zabij regularnego przeciwnika, który jest kawałek dalej - przejdź dalej za drugiego już pomieszczenia. Przed tobą pionowy przełącznik, a w nim na wzór kręconych schodów. Co pewien czas wszystkie schodki po kolei podrzucą cię do góry, co powoduje, że musisz się zabić spadając w dół. Kiedy tylko pierwszy szczebel wróci do swojej pierwotnej pozycji, wskocz na niego i skacz cały czas na następne części tych schodów. W międzyczasie wyciągnij miecz, bowiem co chwila będziesz atakowany przez nowe owady. Kiedy wreszcie zobaczysz, że kolejna część zaczyna się oddalać, przeskocz na ten za nią, i tak będziesz się tak wspinał. W ten sposób szybciutko dostaniesz się na górę pomieszczenia. Idź cały czas do przodu - przed tobą już generator tarcz.

Eden Shield Generator

Z pomieszczenia, w którym się znajdujesz, zbierz całą amunicję. Teraz wyjdź z niego na korytarz, który prowadzi do sali z generatorem tarcz. Wyciągnij miecz i podejdź kawałek do przodu, po czym cofnij się do korytarza. Zostaniesz zaatakowany przez owady. Zabij je wszystkie. Zatrzymaj się na końcu korytarza. Jak już pewnie zauważyłeś, generator tarcz jest w kształcie okręgu, wokół którego znajduje się ścieżka. Nad ścieżką co pewien czas znajdują się drzewka, które rażą cię pociskami, a ze środka generatora tarcz co chwila wydostaje się para. Poczekaj, aż z jednej ze ścian zniknie para, i biegnij co sił w nogach na drugą stronę generatora, wcześniej przeskakując kolejne drzewka. Dostaniesz się na wyższą część generatora, nie tracąc amunicji na drzewka. Pokręć się wokół generatora, rozwalając drzewka z kuszy i zbierając amunicję. Teraz możesz już wyłączyć generator. Powróć do jednego z kół. Zwróć uwagę na kolor kryształu, który znajduje się nad mechanizmem. Przekręć koło. Jeżeli kolor kryształu odpowiada kolorowi kryształu, musisz zająć się następnym kołem. Jeżeli nie, przekręć koło kolejny raz, by kolor odpowiadał kryształowi. Podobnie postępuj z kolejnymi trzema kołami. Jeżeli wszystko jest w porządku, włączy się filmik powiadamiający o dalszym włączeniu tarcz i pojawi się most prowadzący do drzwi na następnym etapie. Przejdź przez nie, zbierz całą amunicję, przyciśnij przycisk i obejrzyj filmik zwiastujący same kłopoty.

Eden Market Under Siege!

Kiedy tylko postanowisz opuścić budkę, w której się znajdujesz, zobaczysz krótki filmik. Jedna kobieta pyta się Julie czy widziała ona jej dziecko. Odpowiedź nie padnie, ponieważ nagle z nieba wyłoni się potwór podobny do [illegible]. W tym momen-

cie wrócisz do gry. Zignoruj potwora (i tak nie możesz go zniszczyć w żaden prosty sposób) i biegnij w prawo do przodu, do małego budynku. Wskocz na jego dach a stamtąd na taras następnego budynku. Wejdź do środka. Pod tobą znajduje się kobieta, kapłan - koleś w stylu telewizora, cały czas powtarzający te same wiadomości, oraz kilka bezgłowych potworów. Wyciągnij ognisty miecz, skocz na nich i zabij wszystkie bezgłowe. Nie atakuj przy tym chodzącego telewizora - przez to może pojawić się tylko więcej bezgłowych. Przejdź do kuchni, weź ze stołu jabłka i wyjdź na taras. Pod tobą znajdziesz szkielet/robot i szajka kolejnych ofiar. Kiedy tylko będzie patrzył na ulicę na lewo od ciebie, zeskocz na dół i biegnij jak najszybciej do klatki ghuleków. Skocz za siatkę, która się znajduje za klatką. Teraz masz dwa wrogów postępowania. Możesz wskoczyć do klatki w stronę szkieletora rzucać ghuleki, schować się za ścianą i czekać, aż ghule się zmęczą. Po pewnym czasie zaatakuje on szkieletora, a ty będziesz mógł dobiec do tyłu i dzięki niej dostać się na górę. Jest jeszcze jedno wyjście: pokaż się potworowi i schowaj się natychmiast nad ścianę. Szkielet będzie starał się cię sięgnąć, nie uda mu się jednak tego. Po pewnym czasie pobiegnie on ulicą do przodu, co da ci czas, by wskoczyć na linę i dostać się na taras kolejnego budynku. Wejdź do niego, po czym zabij wszystkich bezgłowych. Później wybierz się, by cię przywitać. Wyjdź z budynku przez dziurę w ścianie i zwalającą rurą dostań się na kolejny dach. Uważaj przy tym na szkieletora, który będzie próbował cię strącić ramieniem maszynowym. Przestaw leżącą tu skrzynię do ściany i dzięki niej wejdź na wyższą część dachu. Za chwilę zobaczysz kolejną skrzynię zwieńczoną małą szklaną kulą. Zrzuć skrzynię na dół i wskocz do budynku. Wyciągnij z tego pomieszczenia i biegnij w lewo, do bramy. Są tutaj bezgłowe istoty. Zabij je wszystkie, wybiegnij z bramy i skręć w lewo, od szkieletora. Zatrzymaj się przy kole i je przekręć. Para, która zacznie się wydzielać, spowoduje, że będzie na planszy o jednego szkieletora mniej. Teraz wyciągnij topór i biegnij długą chwilę czas do przodu, omijając dwie ruchome szkielety. Przy bramie zaatakują cię bezgłowi. Zabij ich w szybkim tempie i biegnij do budynku stojącego koło fontanny, na końcu ścieżki. Otwórz drzwi i wbiegnij do środka, zanim zdążą dobiec do ciebie szkielety.

Otto's Shop

Za rurami na prawo od ciebie jest amunicja. Weź ją, po czym zabierz jabłka z drugiej strony pomieszczenia. Są tutaj drzwi, jednak za nimi druga jest zablokowana ogniem i parą. Schyl się i wejdź w otwór wentylacyjny na prawo od drzwi. Dzięki niemu wydostaniesz się w pomieszczeniu z ogniem, zaraz po jego drugiej stronie. Wejdź do następnego pomieszczenia. Biegnij do końca, jest tam wejście, które musisz pociągnąć w dół. Na planszy pojawi się kilku bezgłowych, których szybko wyeliminujesz. Teraz pójdź w stronę drzwi, przy nich skręć w lewo. Jest tutaj płytka, która najprawdopodobniej spowoduje chwilowe uchylenie się regału z książkami - sekretnego przejścia. Podejdź do otwartego przejścia, kawałek za płytką i naciśnij go. Spowoduje to zasunięcie się drugiego koła przed maszyną, kolejne przejście się otworzy, zrzucone koło na płytkę. Wróć do pomieszczenia ukrytego za regałem. Opodal znajdziesz kulę, basebolkę i uzi. Zauważ, że na ścianie przy drzwiach, Maciek przyciski przywołujący windę. Zjedziesz nią do laboratorium Otto. Teraz czeka cię długi filmik, w którym z sufitu zostaje wysunięty na ogniu ostrzegający Eden przed zniszczeniem. Otto zły bóg Gith chce rozwalić Eden. Nie obawiaj jednak zrobić tego bez artefaktu: tzw. Wee (Heart of Wee). Hologram zniknie, a ty dyskutujesz z Otto zadanie. Musisz dostać się na bagna (to [illegible] o nazwie Grim), tylko on zna położenie serca Wee. Kiedy Otto już się schowa za kolejnym tajnym przejściem, wskocz na windę i podjedź nią na górę. Jeżeli potrzebujesz, możesz odnowić swoją energię. Podejdź do trzech kół, które podnoszą się i opa-

dają pod dziwną maszyną, mogącą bardzo mocno cię zabić. Poczekaj, aż koła się opuszczą, skocz na nie i biegnij jak najszybciej do przodu, do wyjścia.

Towncenter Attacked!

Na samym początku zobaczysz filmik, w którym Julie nareszcie postanawia zmienić swój strój na coś bardziej pasującego i wygodniejszego. Podziękuj rzeczy odnawiającej twoje zdrowie i otwórz drzwi. Po lewej stronie zobaczysz kapłana i bezgłowych, po prawej kolejnych kilku bezgłowych. Wyciągnij na prawą stronę podwórza zabij najbliższe potwory i biegnij do kościoła, który znajduje się po prawej stronie podwórza. Zobaczysz kapłana przemawiającego do grupki ludzi. Tutaj nie możesz im pomóc. Biegnij do końca pomieszczenia, przy kapłanie skręć w prawo i wbiegnij do małego pokoiku, w którym znajduje się miotacz ognia, nabój leczący całkowicie twoje zdrowie i trzy duże butelki. Nie myśl, że jest to darmowa niespodzianka, bowiem przed tobą kolejny boss. Wyciągnij miotacz ognia i opuść pokój kolejnymi drzwiami. Zobaczysz krótki filmik, w którym znowu główną rolę gra Ariel. Ona szybko gdzieś ucieknie, a przed tobą stać będzie Soul Harvester. Jest on raczej wymagającym przeciwnikiem, szczególnie w tej chwili. Jest szybki i atakuje cię uderzeniem łokcia albo combosem, w którym się kręci, i wyrzuca łokciem na wszystkie strony. Przy tym wszystkim jest on bardzo niebezpieczny. Aha, jeżeli dostanie on mocniejszy cios, teleportuje się i pojawi za tobą, od razu starając się trafić cię łokciem. Najlepiej więc na samym początku walki podbiegnij do niego z miotaczem ognia i potraktuj go wiązką ognia. Energia oponenta powinna spaść do połowy. Teraz bohaterka musi zmienić broń. Nie można się używać do tego celu - zabiją małe obrażenia. Ja walczyłem z nim ognistym mieczem - sądzę, że naprawdę sporo pozbawia, mimo potrzeby walki wręcz. Podbiegaj do przeciwnika i uderzaj go raz mieczem, po czym od razu oddalaj się. Po czterech-pięciu ciosach zobaczysz filmik, w którym zostaje wydany nowy, zwycięski rozkaz tego pojedynku...

Outskirts of Eden

Eden został już za tobą. Biegnij do przodu, w stronę wodospadu. Przy nim zaatakują cię rzędy zmutowane ghuleki. Najlepiej dwa z nich zabij bronią rażącą, kolejne dwa mieczem. Rozejrzyj się po okolicach wodospadu - są tutaj leczące grzybki. Po zabiciu ich biegnij w stronę mostu, na którym stoi inteligentna machająca do ciebie. Nie zwracaj nawet uwagi na [illegible] pomiń ich, wejdź na most i biegnij do końca, zabij drzewko, które rośnie w pobliżu ściany skalnej. Podejdź do wąwozu skały i skocz w stronę wirowisk, na kolejną owalną skałę, na której się znajdujesz. Na morze zabij wszystkie ptaki w ten sam sposób, w jaki zabijałeś poprzednie. Ich widzisz są tutaj dwie [illegible]

skalne oddzielone od siebie przepaścią. Na in- nej skale znajduje się tajniczka otoczonego przez wo- dą otoczonym kamieniami czyli zabezpieczonej przed przejściem. Przejdź do ściany skalnej i złap ją obracając się do niej tyłem. W ten sposób przejdź na drugą stronę skały. Rozwal kolejne drzewko przejdź do ma- łego skalnego [illegible]. Kiedy i będziesz [illegible] ścieżki.

Ember Cliffside

Stoisz koło małego jeziorka, obok ciebie zaś rośnie jed- no z [illegible]. Wyjdź ścieżką na górę - zostaniesz zaatakowany przez rogatego potwora. Zabij go. Po chwili przed tobą pojawi się niebieskawy wilczek. W tej samej chwili będzie szedł rogaty potwór. Kiedy znaj- dzie się w pobliżu jeziorka z jaskiń wieśka łapa zrobi z niego kaszanki. Już wiesz, czego musisz się bać na tym etapie. Poczekaj, aż łapa schowa się w jaskini, po czym jak najszybciej złap się winorośli i podciągnij się na górę. Kiedy i to będziesz miał za sobą, rozwal wielki kwiatek znajdujący się przy krawędzi. Zeskocz na dół i pro- sto do wielkiego drzewca przebijającego się przez ziemię, kawałek od wodospadu.

Mooagly Swamps

Po zakończeniu filmiku idź do przodu, potem [illegible] idź dalej. Zostaniesz zaatakowany przez chodzącego drzewca. Nie jest on tak duży jak ten, który cię tu przy- prowadził, jest jednak bardzo wytrzymałym przeciwni- kiem. Po jego zabiciu dojdziesz do małej skalnej ścież- ki, na której rośnie jabłko. Weź je. Teraz obróć się i wróć do miejsca startu, przejdź przez plon drzew i małe je- ziorko, po czym wskocz na skały na prawo od ścieżki i nimi przejdź na drugą stronę. Jeżeli chcesz, możesz zeskoczyć przy okazji mięsożerny i wziąć amunicję. Rozwal dwa drzewka rosnące sobie na wyspach, po- czym skocz na wielki kwiatek na pierwszej wyspie. Prze- skocz teraz na drugą wyspę, stąd wskoczysz na wielki plon drzew. Zeskocz na lewo od drzewa. Teraz czeka cię trudna przeszkoda. Na gałęzi znajdują się bowiem kolejne mięsożerne rośliny, które nie dość, że mogą mogą pochwycić cię nawet wtedy, gdy myślisz, że znajdujesz się już odpowiednio daleko od nich. Kucnij i kucając podejdź pod przodek. Teraz nadal kucając, przejdź za roślinę, idąc jak najbliżej ściany po lewej stronie. Kiedy będziesz już w pobliżu amunicji, zacznij biec do przodu. W ten sposób powinieneś uniknąć za- grożenia. Przygotuj sobie kuszę i [illegible] - przed tobą walka z dwoma drzewkami. Rozwal jedno z nich na prawo od siebie, potem drugie. Wejdź do żółtego jeziorka. Jak widzisz, zmieniłeś kolor. Wskocz do mięsożer- nego kwiatka. Jako że nie lubi on zapachu substancji, którą jesteś pokryty, po chwili wyrzuci cię w powietrze. Wylądujesz na kolejnej wyspie, przy kolejnym kwiat- ku. Wskocz znowu do kwiatka i zrób to samego kwiatka. Wylądujesz na gałęzi drzewa. Zeskocz na konar na lewo od siebie i przeskocz na liść lilii wodnej na wodzie. Teraz przeskocz na wyspę, na której rośnie jabłko. Uwa- żaj przy tym na ognistego ptaka, który cały czas lata nad tobą. Wskocz na kolejne liście na prawo od ciebie, i nimi biegnij dalej. Po chwili stać będziesz na suchym lądzie. Pozbieraj rakiety, potem owoce, potem zabij dwa ogniste ptaki (pozwól, żeby minimalnie cię zaheszyły - one wybuchną, zadając ci minimalne uszkodzenia). Znów weź owoce, przygotuj broń na topór i przemykiem dostań się do kolejnej wielkiej sali. Szybko rozwal jak naj- więcej bezgłowych, po czym - gdy na planszę pojawi się Wygnish Mama - zmień broń na bazookę i zacznij biegać wokół niej, strzelając w nią aż do jej śmierci. Ina- czej, cały czas biegając, zmień broń na kuszę i kusza zestrzel wszystkie latające owady. Gdy i to będziesz miał za sobą, czas, by zabić bezgłowych. Zmień broń na topór i zrób z nimi porządek. Przejdź przemykiem do kolejnej części bagien. Kuszą rozwal roślinę rosnącą na wyspie na wprost ciebie. Przeskocz na tę wyspę, po czym procą zniszcz zarodniki zwisające z drzewa. Ujrzysz to drzewiec, który zacznie biec w twoją stronę. Przygotuj odpowiednią broń i zniszcz go, zanim zdąży dobiec. Wbiegnij na moją pozycję i biegnij cały czas po jej lewej stronie (na prawo zwisa bowiem z drzewa mię- sożerna roślina). Przebiegnij koło drzewka (roślina wy- węszy drzewko i tam opuści swoją mackę), rozwal ko- lejnego drzewca i wbiegnij do jaskini na końcu tej po- lanki.

Deep Moogaly Swamp

No [illegible]. Na początku miałeś [illegible] zmierzamy rzy- sto [illegible], lecz z małą ilością atakujących, więc nie

rozpoczynają się pozostawią według kolejności wymienionych drzew. Skocz na pierwsze drzewko i chwytając się na lewo, wykonaj potrójny podwójny skok. Kiedy przeskoczysz iść w podłużnej skali, a zaczniesz podążać przy wodzie, zobaczysz skały, na które musisz spróbować wskoczyć. Po chwili musisz zeskoczyć pomiędzy a na wprost zobaczysz wielki drzewko. Zapamiętaj to, ponieważ do tych miejsc w późniejszej części będziesz musiał wrócić. Kiedy po skale i wejdź na nie, co znajdziesz się na ich szczycie. Pod nimi znajdują się zawalone - rozwal je z pięści. Spójrz do przodu - widzisz wielką skałę przysłoniętą liśćmi. Zeskocz na nową część wyspy i wejdź do wnętrza skały przez jej "usta". Na dole będziesz musiał przewinąć dźwignię. W ten sposób wspomniane wcześniej drzewko otworzy się, żebyś wyjątkowo powrócił przejście, wejdź do wnętry, po czym wyjdź na zewnątrz jeszcze. Rozejrzyj się. Na pobliskiej skale możesz zauważyć żółte pęcherze. Wskocz się w nie i wskocz do większego świetlnego w pobliżu. Wyrzuci się on na skale, na której poprzednio znajdowałeś zarodniki przypływ. Wróć na pierwszą wyspę i pokonaj nowych wrogów, którzy się tutaj pojawili. Czyli drzewka i potwory bez głowy.

Skręć w lewo i wejdź do pobliskiego drzewa. Wejdź na jego wierzch. Uwidomi się wtedy, które zaświeciło się na górnej części drzewa. Tutaj będziesz miał możliwość przebrać się w nowy ubiór. Wyjdź on nie i wskocz do środka. Przede wszystkim będziesz mógł spowodować obniżenie wierzchołka drzewa, a to dzięki przyciskom, które się tutaj znajdują. Zjedź windą na dół i pójdź w stronę konara. Rozwal znajdujące w nim zarodniki i przejdź mostkiem drzewa na kolejną wyspę. Przed tobą rozciągnie się mała powierzchnia otoczona wodą z dwóch stron, z dwiema kolejnymi pęcherzami. Przygotuj sobie pochodnię na ich szczycie między kwiaty. Zostaniesz nagle mieć zaatakowany przez dwa drzewka. Pewnym siła twojej broni spowoduje, że nie zdążą one zadać ci żadnych obrażeń. Wróć do procę i spójrz do góry, na drugi wyspie znajduje się nad nim spróchniały korzeń, na którym się odbijesz. Strzel procą w pień i zeskocz na poziom, na którym wylądował ślizgnik. Wykorzystaj ten moment, by przebiec koło wodza i wejść na górę skały. Omiń trzy kwiaty wystające ze ziemi. Przed tobą będzie rósł kolejny mięsożerny kwiatek. Wskocz na skałę na prawo od niego, zrób gradobicie, zeskocz na dół, po czym sam wskocz na dół. Idź zwolnione wrzuć je do kwiatka i szybko przebiegnij na drugą stronę. Omiń następną łapę i pobiegnij do przodu.

Swamp Confrontation

Podejdź do pnia tak, by na linii znajdowały się już wszystkie skały. Gdy się zbliżysz, drzewiec zaatakuje cię zdąży zaatakować ciebie. Zmów się obrót i idź do przodu tak, by po prawej stronie mieć morze. Nie idź jednak zbyt szybko. Czekać cię bowiem będzie niespodzianka w postaci dziesięciu wielkich skorup, które zrobią wielką dziurę w ziemi. Przeskocz kawałek na prawo od dziury i wskocz do dziury, jak najbardziej do przodu, w górę zwisającej liny. Linia wtedy się na górę i przeskocz na małą skałę, by zdobyć pierwszy posążek Tiki. Przeskocz na ten, który widzisz po prawej stronie. Teraz idź do przodu, mając na uwadze, że po twojej prawej stronie na drzewie rośnie, które stwarza małe ciepłe stwory wrogów. Rozwal wszystkie zwisające zarodniki, po czym zniszcz dwa drzewka strzelając do siebie. Jedno z nich jest za lodą, łatwiej jest zniszczyć kawałek po drugie natomiast bronią balistyczną. Przejdź teraz za wyspę, na której rosło jedno z drzewek - zaatakują się dwa drzewka. Zabij je i spójrz na prawo od skarpy. Znajduje się tutaj mała świątynia. Tu właśnie będziesz musiał przynieść wszystkie posążki Tiki, które już znajdziesz. Zeskocz na dół i podejdź do drzewa na prawo od siebie. Jak widzisz, możesz

się na nie dostać. Wróć tą samą je ścieżką. Na samym końcu będą znajdować się ruiny umożliwiające ci przedostanie się na drugą stronę drzewa oraz drugi posążek Tiki. Weź go, a następnie rurami przejdź na drugą stronę. Uważaj przy tym na rośliny pod tobą. Przejdź na drugie strone drzewa. Pod tobą będzie budynek, do którego udasz się później. Weźmiejący teraz jest kawałek drzewa zwisający na linie. Kiedy będzie on znajdował blisko ciebie, wskocz na niego stąd przeskocz na ostatnią gałąź, zdejmij z niej trzeci i ostatni posążek Tiki i zeskocz z drzewa w stronę oryginalnego lądu. Podejdź teraz do świątyni, tak jak widziałeś poprzednio. Kiedy umieścisz wszystkie figurki Tiki przy posągach, zostanie on zesłany Hamun Ganjuring, dysponujący mocą wodną przeciwko pojawiania potworów do walki po twojej stronie. Skorzystanie jest on przydatny. Kiedy zaczęty on na przeciwnika się na dalszą część etapu i uniknięciu przy tym walki. Wróć na drzewo, z którego wziąłeś drugi posążek, stąd rurami przedostań się na drugie drzewo. Zeskocz na dach budynku, o którym mówiłam poprzednio, a następnie dziurę w dachu wskocz do niego. Nadszedł zwierzy przyjaciel, po czym zeskocz do piwnicy. Stąd pozbierz kolejne części zbroi. Usłyszysz hałas niedaleko czegoś dużego. Wyjdź windą z piwnicy i opuść budynek, wychodząc na przystań. Wyjdź na platformę i poczekaj, aż dopłynie do następnego z bunkrów - Alligatorpeda

Jest on całkiem silny, potrafi pogryźć, ude ryć lub porazić prądem. Zacznij walkę nieznacznie kwiatkiem lub bronią a podczas ataku wszystkie głowy mają wokół jego centralnej części. Przy tym cały czas biegnij wokół niego. Wykonaj jednak dwa ciosy kwiatkiem wokół niego oraz na minimalną część drogi. Kiedy już wszystkie głowy zostaną zestrzelone, zmień broń na maszynkę i nadal biegaj wokół potwora. Kiedy zobaczysz, że potwór zaczyna zbierać energię, strzel w jego tułowia. Powtarzaj ten manewr do momentu, aż wąż zostanie pokonany.

Billy Goat's Gruff

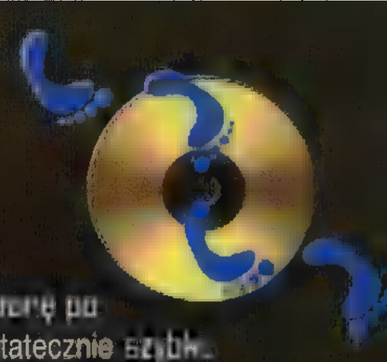
Zaczynasz w wyjściu na wielką doliny, przez którą płynie rzeka. Na razie nie wychodź na zewnątrz, tylko pobiegnij się i wskocz na skałę po twojej prawej stronie. Podejdź nią kawałek do przodu i weź leżący zwitek. Zeskocz na dół i zabij dwa drzewca znajdujące się po dwóch stronach doliny. Rozwal także drzewo, po czym podnieś wszystkie przedmioty pozostawione po nim. Wskocz do rzeki, pobiegnij do swojego lądu, na którym rośnie sobie drzewko. Zniszcz je kopnięciem, następnie wspnij się na skałę, potem na kolejną skałę, obróć się i biegnij skałami do przodu, mając po prawej stronie małe lodowe domy. Na końcu ścieżek będzie leżała butelka ochronna. Wskocz znów do rzeki i idź nią dalej, do przodu. Po chwili przed sobą zobaczysz po swojej prawej stronie strzelające drzewo rosnące na lodzie. Wejdź tam, drzewo uszkodzi twoje pociski, rakiety oraz weź figurkę Tiki. Wskocz do wody, rozwal strzelającego drzewca, wyjdź na suchy ląd, gdzie znajduje się posąg. Umieszczenie przy nim figurki spowoduje otwarcie się pierwszej bramy, blokującej twoją drogę. Przejdź szybko pod bramą, uważając przy tym na rośliny zwalające z drzewa. Rozwal drzewko oraz drzewca biegające po wyspie, po czym nie znajdziesz Tiki umieść go przy drugim posągu, po spowoduje otwarcie się drugiej bramy. Analogicznie postępuj w trzeciej części rzeki. Czyli zabij wszystkich, pozbierz wszystkie przedmioty, łącznie z figurką Tiki, umieść ją przy posągu i poczekaj, aż trzecia brama się otworzy. Teraz, idąc rzeką dalej, uważaj, by Julie nie spadła razem z wodospadem. Przeskocz na prawą stronę wirkuspadu i poczekaj na zakończenie. Umie w którym Julie nonsa skacze w wodospad. Spotkasz Gruffa, porozmawiaj z nim informującą rozmowę, dzięki której uda się przetransportowana na drugą lokację.

Cementary of We

Zostałeś przeteleportowany na dziedziniec czegoś w rodzaju starego cmentarzyska. Warto wspomnieć, że masz na sobie nowe wdzianko. Przejdź się parę razy po dziedzińcu. W międzyczasie zostaniesz zaatakowany przez dwóch ogromnych ptaki. Po zabiciu ich wszystkich nadejdzie czas na zbieranie przedmiotów. Przed tobą będą miecze rażący błyskawicami. Weź go, a następnie udaj się na prawo od niego. Dostaniesz do kaplicy, w której znajduje się część twojej zbroi. Za kaplicą, w kolejnym rogu dziedzińca, znajduje się drugi nieumarlak. Jeżeli udasz się do komnaty wieży w trzecim rogu, zostanie ci to nagradzane żółtą bateryjką. Wróć na dziedziniec i wejdź do świątyni powietrza. Pozbieraj przedmioty, które się tutaj znajdują, i zakończ ten etap, wchodząc w teleporter.

Wind of Spirit

Gdy zrobisz kilka kroków do przodu, z sąsiadującej skały zeskoczą w twoją stronę dwa drzewca. Zabij ich z broni maszynowej. Gdy wykonasz kilka kolejnych kroków, zostaniesz nagle od tyłu kolejny, trzeci drzewiec. Po ich zabiciu otworzy się stalowe, błyszczące przejście do następnej komnaty. Przeskakując po kapeluszach kolejnych muchomorów rozwal wszystkie nadlatujące razem ciemnie owady oraz dwa drzewka. Gdy kolejna statua się odsunie, wejdziesz do małej jaskini, w której znajdziesz zaatakowany przez niewidzialnego tego jego demona. Pozwól go albo fajnowi, albo uzi, zależnie od swojej broni oraz amunicji. Podejdź teraz do skarpy na końcu tej jaskini, po czym otwórz ją i zabij atakującego cię drzewca. Teraz zniszcz go kilka rażącą kawałkami meteorytów i przy dwa pociski na półkę koło skarpy, by zabić znajdujące się tam owady. Gdy będzie już po wszystkim, zmień broń na uzi lub uzi i rozwal drzewo rosnące pod tobą. Zeskocz na tę półkę i rozwal kolejne drzewo, na prawo od siebie. Przeskocz na półkę, na której rosło drzewo, zabij wszystkie owady i kolejnymi kawałkami ostań się do kolejnej z wielkimi drzwiami, nad którą znajdują jaszczurowe kamienne głowy. Na krok przed samą lokacją musisz skoczyć w lewo, na leżącą półkę, na której rośnie drzewo. W małej jaskini znajdziesz amunicję, owoce oraz kilka latających owadów. Wróć teraz do lokacji z potężnym budynkiem i przed nim skręć w lewo. Pokonaj rogatego potwora i dwa drzewce, pozbieraj wszystkie przedmioty, łącznie z dużym niebieskim kamieniem. Drzwiami dostaniesz się do dużej komnaty, w której zostaniesz zaatakowany przez Vygumon Mamę. Kiedy uda ci się pokonać inwazję do tego niedużego stworzenia, rozwal wszystkie owady, przeskocz na drugą część pomieszczenia i zostaniesz zaatakowany przez kolejną Vygumon Mamę. Ją także zniszcz. Przed tobą będą znajdować się długie schody, a po ich bokach dwa kamienne klocki. Stań na nich algorytmu, zamknie się kopuła. Przesuń się lewo od siebie w stronę ściany. Wskocz na klocek, potem na kolejny, potem znów na ścianę. Dzięki temu dostaniesz tuchę amunicji i zdrowia. Złap się winorośli i niej dostań się na górną część kolejnej, dużej. Zeskocz w dół, pozbieraj przedmioty, wejdź winorośla na górę, po czym postępuj analogicznie, aż dojdziesz do końca tego tunelu. Teraz skręć w prawo. Znajdziesz się w nowej komnacie, w której stoi wielka maszyna. By ją uruchomić, musisz wcisnąć trzy przyciski znajdujące się na prawo od ciebie. Uważaj jednak na prądy, które przepływają w pobliżu przycisków. Pozwól na prądy, zniszcz, po czym szybko wciśnij jeden z przycisków. Czynność tę powtarzaj, aż maszyna zostanie włączona. Zniszczyć kółko filmik, w którym główna rola tej komnaty zostaje prawie całkowicie zniszczona. Wróć do niej, a następnie, kolejnym skokiem, dostań się do długich schodów. Kamień po twojej prawej, skocz przez nie i zeskocz w prawo, wskocz na ścianę i przedostań się do końca tunelu, w ten sam sposób, w jaki to przynajmniej pokonał



...do. W tym pomieszczeniu musisz jest dużo mniejsze... ...lecz zadanie trochę trudniejsze. Musisz zawzięcie kolo... ...w ten sposób, by wszystkie trzy symbole się zetknęły... ...Uważaj też na to, że po załączeniu kołem ze ściany... ...odsuwają się miażdżący kamień. Zaczniij od kola najwyżej wysuniętego na prawo. Po dwóch przekręceniach jeden z symboli zostanie wgłębiony. Teraz przemieszczaniem kola trzy razy... ...Wszystkie symbole zostaną wtłoczone co sygnalizuje, że z dwóch kamiennych głów zaczęła wydobywać się woda. Wróć do głównej komnaty, wejdź ślizgając się dwoma i przeskocz na tę część pomieszczenia, w której znajdują się głowy oraz schody. Trzymając się rękoma poręczy, przejdź... aż głowy przestaną oddychać, po czym szybko wbiegnij na schody i weź kamień, który się tutaj znajduje. Wróć schodami na dół i daj się porwać podmuchom głów. Jeżeli zbłądzisz wykonujesz ruch, to możliwe, że przegapiłeś... ...pomieszczenia. Wyjdź stąd i kolejnym podmuchem dostań się do wyjścia z tego etapu.

Cementary of We

Tym razem na nadejściu pojawią się szkielety. Zaprzestań... Wyciągnij na... skręć w prawo i cały czas biegnij do przodu, aż znajdziesz się w świetle. Wpadaj w teleporter, który rozpocznie kolejną próbę.

Cementary of We

Przejdź do świętej wody, zaznaczonej na niebiesko. Uważaj przy tym na atakujące cię duchy i bezgłowe monstra.

Water of Purity

Zacznijmy w czymś na wzór fontanny. Podejdź do przodu, do urwiska na końcu teleportera i zeskocz w dół. Jeżeli miałeś dostatecznie dużo szczęścia, powinieneś wylądować na półce skalnej, wiodącej do sekretnego miejsca, w którym znajdują się napoje, amunicja i kolejny teleporter. Przygotuj broń na coś mocnego najlepiej na plazmę. Czeka cię bowiem walka z Soul Harvesterem. Walka o tyle niebezpieczna, że musisz ją skończyć w ciągu kilkunastu sekund. Wskocz na środkową platformę. Po chwili pojawi się tutaj Soul Harvester. Zabij go i pobiegnij na prawo, do żelaznego koła. Po jego przekręceniu część mostu nad wodą opuści się. Teraz pobiegnij na drugą stronę tej platformy, do drugiego koła. Gdy je przekręcisz, druga strona mostu podniesie się, jednak zjedzie też winda. Szybko wskocz na windę i wjedź na górę. Przeskocz na most i przygotuj broń na wyczulony celownik lub na działo maszynowe. Na końcu mostu stoi bowiem szkielet, którego musisz zabić, by dostać się dalej. Po jego śmierci wejdź w kolejny teleporter. Zabij stojące cię duchy, przekrocz drzwi i skocz na linę. Za jej pomocą dostań się na dół korytarza. Skręć w prawo i przejdź drzwi. Za nimi czai się na ciebie kolejny Soul Harvester. Zabij go. Na końcu komnaty znajdują się trzy przyciski. Kiedy naciśniesz je wszystkie, wielka kula na korytarzu zacznie się poruszać. Dzięki czemu będziesz miał dostęp do drzwi w dalszej części korytarza. Spowoduje to także pojawienie dwóch nowych wrogów - szkieletorobotów. Przyciśnij więc przyciski jak najszybciej, wybiegnij na korytarz, unikając przy tym toczącej się kuli. Podbiegnij w lewo, po czym skręć w lewo w stronę drzwi, zabij potwora bez głowy i biegnij korytarzem do przodu, strzelając z działa do kolejnego szkieletora, który stoi na końcu korytarza. Schowaj broń i wskocz na linę, opuść się nią na dół, do kolejnego pomieszczenia. Zabij ogniste potwory, które się tu znajdą. Gdy już to uczynisz, naciśnij cztery czerwone przyciski umieszczone na ścianach. Dzięki temu zostanie otwarty teleporter. Podejdź do niego ostrożnie, bowiem gdy znajdziesz się w dalszej odległości od niego, ze skały zaatakuje cię łapa potwora. Poczekaj, aż się schowa w ścianie, i wskocz w teleporter. Znajdziesz się na poziomie wyżej, tym razem w otoczeniu Soul Harvestera. Zabij go i powróć do żelaznego czegoś stojącego przed drzwiami. Gdy to uczynisz, pojawi się kolejny film, w którym główną rolę grają dwa ogromne duszki. Zrzucą one kolumny przed tobą. Weź go, po czym zakończ atak wskakując w teleporter.

Cementary of We

Tym razem na nadejściu pojawią się szkielety. Zaprzestań... Wyciągnij na... skręć w prawo i cały czas biegnij do przodu, aż znajdziesz się w świetle. Wpadaj w teleporter, który rozpocznie kolejną próbę.

Sanctity of Blood

Znajdujesz się na czymś w rodzaju ścieżki, dorty lub czegoś, z czym ci się to kojarzy. Przed tobą koło, które... ...miarowo się zawęża. Łatwo zauważyć, że między kolejnymi parami jest odpowiednie... ...miejsca, by podskoczyć kawałek do przodu, po czym stanąć między nimi. Nie ryzykuj obrażeń podczas zaciskania. Gdy tę przeszkodę będziesz miał za sobą, ścieżka idź do przodu, unikając na dwa szkieletory, które po chwili cię zaatakują. Rozwal je czymś mocnym i idź ścieżką dalej, tym razem unikając na dwa ogniste ptaki. Kiedy dojdziesz do rozwidlenia, skręć w prawo. Posiadasz w ten sposób złotą dolarówkę. Wróć do głównej części ścieżki i idź na dalej do przodu. Przeskocz przez przepaść, która po chwili znajdzie się przed tobą, pokonaj kolce w ten sam sposób co poprzednio i biegnij ścieżką dalej do góry, mając na uwadze, że nad tobą latają dwa kolejne ogniste ptaki. Na samym końcu ścieżki znajduje się wielka jama, co chwila atakowana mackami. Poczekaj, aż macki się odsuną od jamy i zaczną się oddalać, by znów otaczyć jamę, rozpędź się i skocz. Jeżeli wszystko pójdzie dobrze, powinieneś końcówkami palców zlapać się powierzchni. Podciągnij się na górę i przekrocz drzwi. Przed tobą kłębić się będą dwa wielkie koła. Poczekaj, aż dadzą ci sporo miejsca pomiędzy, i biegnij do drzwi po drugiej stronie pomieszczenia. Pamiętaj przy tym, że drugie koło kręci się dużo wolniej od pierwszego. Gdy będziesz już przy drzwiach, zmień broń na procę i naciągnij w przeciwnika na prawo od ciebie. Spowoduje to, że drzwi się otworzą. Zmień broń na bazookę lub działo maszynowe i wejdź w korytarz, na jego końcu zabijając szkielety. Wyjdź na otwartą przestrzeń, zabijając przy tym następnego szkieletorobota. Przed tobą trudny test. Na wprost ciebie znajduje się duża okrągła platforma, jednak wskoczenie na nią jest na razie niemożliwe do wykonania. Wokół niej rozciągają się małe wysepki, kiedy jednak zdecydujesz się wskoczyć na jedną z nich, szybko spadniesz w otchłań. Spójrz w prawo. Nad jedną z wysepek latają dwa duszki, które wcześniej wypuściłeś. Wysepka, nad którą lecą duszki, nie zapada się. Rozpędź się i skocz na nią. Duszki przelecą nad kolejną wysepką. Ty zrób to za nimi, uzupełniając przy tym zapasy amunicji, zabijając kolejne szkielety oraz obserwując trzy otwory. Kiedy uda ci się to wykonać, a duszki znikną, będziesz miał możliwość wskoczenia na główną platformę. Zostaniesz na niej zaatakowany przez Soul Harvestera. Zabij go. To spowoduje, że pojawi się drugi Soul Harvester. Jeżeli i jego zabijesz, opuści się złota kulka ognia. Julie podleci do niej i razem zbiorą z niej ofiarę, dzięki czemu teleporterem będziesz mógł opuścić ten etap.

Cementary of We

By zostać dopuszczonym do ostatniej próby, będziesz musiał zabić Soul Harvestera blokującego twoją drogę. Zrób to i idź dalej, aż staniesz przed długim mostem.

Bridge of Reason

Porozglądaj się po nowej okolicy. W pobliżu ciebie znajduje się pokaźna sporo amunicji, a przed tobą rozciąga się długi most, na którego końcu pojawia się szkielety. Podbierz amunicję, zmień broń na bazookę lub działko i zbiegnij mostem na jego środek, czyli tam, gdzie znajduje się szyba. Zabij wszystkie szkielety, po czym schowaj broń. Spójrz, co dzieje się z mostem. Co chwila wskakuje się on coraz rozszerzyć. Poczekaj, aż znowu się złoży, i biegnij nim na drugą stronę pomieszczenia. Jeżeli nie będziesz dostatecznie szybki, spadniesz w otchłań. Przejdź drzwiami do następnego pomieszczenia, zabij dwa Soul Harvestery, co spowoduje, że zostanie wysunięte koło. Przekręć je, pokonaj dwa szkielety i schodami wbiegnij na samą górę, kończąc ten etap.

Tomb of the We

Idź cały czas do przodu, zachwycając się przy tym architekturą kolejnych pomieszczeń. Za chwilę trafisz do ogromnej komnaty, na której środku znajduje się Serce We. Nie będziesz się nim długo cieszyć, ponieważ chwilę później sufit zostaje zniszczony przez Githa. Przywłaszcza on sobie serce, a ciebie zostawia pomiędzy twoim najgroźniejszym koszmarem - lordem Tylerem.

Walka jest diabelsko trudna, jednak możliwa do wygrania. Uważaj jednak na pociski, na zapalone ciosy Tylera, a potem na jego zbroję. Na starcie zaatakuj go najpotężniejszą bronią, jaką masz. Gdy go dostatecznie osłabisz, Tyler rozłoży się na ziemi i zacznie uzyskać nakaz przywracającego energię. Zmień wtedy szybko broń na tę, która przeciwnicielska na Soul Harvesterze, i przywróć go tą bronią. Spowoduje to, że energia, zamiast do niego, trafi do ciebie. Teraz cały czas strzelaj do niego tą bronią, aż znów przeciwnik spadnie i zacznie używać kolejnej bulki. Powtórz ten sam wyczyn. Lordowi zostanie odstrzelona ręka z dwuręcznym mieczem ostrości, jednak sam lord otrzyma możliwość latania. Weź miecz i powróć na główną platformę. Uważaj teraz na Tylera, ponieważ on wskoczy "ringu" i strzela do ciebie rakietami naprowadzanymi. Odgrywaj się bazooką lub działem maszynowym. Kiedy go dostatecznie osłabisz, powróci na ring, przywołując przy tym różne istoty do walki po jego stronie (najczęściej hydrę, latające szkielety lub ciężkie pancerze). Zmień broń na maszynową i wróć na ring raz w Tylera, raz w pojawiających się. Gdy energia Tylera spadnie do zera, zmień broń na dwuręczny miecz światła i wbij go bohaterowi twoich koszmarów w serce. Gith wyjdzie na ciebie kapłana Soul Harvestera i szkieletora, jednak oni już nie poruszą, bowiem w grę wejdą bojowe roboty. Serce zostanie powierzone Julie, potwory pokonane, a Gith odlepszy na swój statek. Miasto zostanie uratowane, jednak... Zresztą zobacz sam, nie chcę psuć ci zabawy :)

Tempe

Kody:

Przed rozpoczęciem gry wejdź w opcje Audio/Video, potem w Advanced Options, a stąd zaznacz opcję Console. Podczas gry wciśnij znaczek "~" (tylde) i wpisz jeden z kodów:

God - nieśmiertelność i nieskończona amunicja
Wuss - wszystkie bronie
Notarget - wrogowie cię nie widzą
Noclip - przenikanie przez ściany
Give all - wszystko na full
health 100 - pełne zdrowie
hide - niewidzialność
show - wyłącza niewidzialność
killclass <nazwa> - zabija przeciwników z danej grupy
eventlist - wyświetla możliwe komendy
map # - przenosi cię do wybranej mapy

Nazwy map: blood; cemetary; cliff1; cliff2; creepers; end; fakkhouse; fog; gruff; gruff_cinema; homes1; homes2evil; homes2good; intro; landerscat; oracle; oracleway; otto; over; shield; swamp1; swamp2; swamp3; townscenter_evil; townscenter_good; training; under; water; zoo.

producent: Interplay
dystrybucja: PC

Baldur's Gate 2

tę grę czekały miliony wiernych fanów. Po przeszkodach, jakimi były Planetscape Torment i Icewind Dale, nadszedł czas na dalsze główne! Panie i Panowie, przed nami długie godziny spędzone przy wciągającej grze

Wiosna, Nowy Sezon

Nowinki

Przed startem

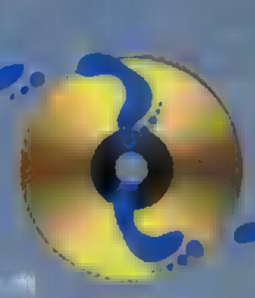
Rozdział pierwszy

Imprisoned

Nasz bohater

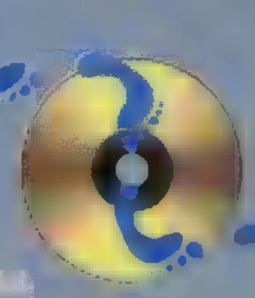
Fisherman- Blindness or deafness cured
PAUSED

INVENTORY
LOLITA
FIGHTER
QUIVER
QUICK WEAPONS
QUICK ITEMS



Rozdział drugi

RECORD



Hrací doba

Obtížnost

Grafika

Zvuky

Ovládání

producent: FOX INTERACTIVE
platforma: PC

Sanity: Aiken's Artifact

Poziomy Sanity: Aiken's Artifact są duże i w zasadzie możesz się po nich poruszać bez jakichkolwiek ograniczeń. Niemniej jednak na każdym poziomie musisz wykonać jakieś konkretne zadanie. Z naszej solucji dowiesz się, jak ukończyć level w jak najprzyjemniejszy sposób, czyli tak, abyś miał w czasie gry w Sanity: Aiken's Artifact jak najwięcej zabawy. Możesz nawet chodzić własnymi ścieżkami, a ja ci tylko podpowiem, jak rozwiązać trudniejsze problemy. Na planszach jest też sporo ukrytych lub bonusowych lokacji. Nie musisz ich znaleźć, ale w owych ukrytych miejscach jest sporo przydatnych rzeczy. Podpowiem ci, gdzie znajdują się te, które ja znalazłem. Większość z nich przyda się w późniejszym etapie gry.

DNPC Headquarters

Sanity: Aiken's Artifact rozpoczyna się w chwili, gdy Caine budzi się z głębokiego snu. Tym samym mija zawieszenie, na jakie został skazany po zabiciu podczas akcji kilku przypadkowych osób. Po przebudzeniu Caine przechodzi do centralnej części swojej kwatery i tam przejmujesz nad nim kontrolę. Skieruj się w lewo i weź odznakę (DNPC Badge). Będziesz jej często używał w celu potwierdzenia swojej tożsamości. Aby z niej skorzystać, musisz zaznaczyć jej ikonkę w menu lub wcisnąć klawisz B. Następnie pójdź w kierunku na lewo od komputera, chociaż wcześniej możesz do niego podejść i przeczytać kilka mniej lub bardziej ważnych oraz użytecznych dla ciebie informacji. Nie jest to jednak konieczne. Podejdź do blatu, na którym leży dzwoniący telefon komórkowy. Odbierz go (czadersko zgłasza się Caine, no nie?). Telefon to dość ważny przedmiot w twoim ekwipunku. Nieraz będziesz z niego korzystał, dzwoniąc do siedziby DNPC. Aby zadzwonić, powinieneś kliknąć ikonkę telefonu lub użyć klawisza P. W tym przypadku dzwoni do ciebie szef i informuje cię o odwieszeniu. Rozejrzyj się po kwaterze. Jest tu kilka przedmiotów (kalendarz, wspomniany komputer, gazeta), z których możesz skorzystać i przy okazji nauczyć się sterowania Cainem. Potem skieruj się do wyjścia z kwatery. Porozmawiaj ze strażnikiem, który otworzył drzwi. W chwilę później natkniesz się na drugiego strażnika, który zapyta cię o identyfikator, więc pokaż mu swoją odznakę. Strażnik wskaże ci drogę do korytarza, w którym natkniesz się na agenta Stassburgha. Po miłej pogadance z tym sympatycznym facetem pójdź dalej korytarzem, aż dojdziesz do hollu. Podejdź do monitora, na którym jest wyświetlona mapa budynku DNPC. Po chwili zadzwoni telefon i zbrojmistrz Jim powiadomi cię, że możesz u niego odebrać swoją broń. Zobacz na mapie, gdzie się ona znajduje, i pójdź w lewo, w dół po schodach i ponownie w lewo, a znajdziesz się przed zbrojownią (Armory). Wejdź tam i porozmawiaj z Jimem. Następnie weź broń i pójdź ją wypróbować na strzelnicy (Firing Range). Pogadaj z facetem, który w tym miejscu rządzi i postrzelaj trochę do tarcz. Po kilku strzałach udaj się do miejsca, gdzie przetestujesz swoje umiejętności psioniczne (Psi-Chamber). Po wejściu do pomieszczenia otrzymasz swój pierwszy talent - ognistą kulę (Fireball Talent). Z talentów korzystasz, klikając odpowiednią ikonę lub wciskając cyferkę na klawiaturze. Przełóż wajchę i rozpocznij test składający się z trzech rund. Każda z nich jest trudniejsza i wymaga od ciebie coraz większej szybkości. Nie zapomnij pomiędzy rundami wypić serum (Sanity Serum). Po zakończonym teście powróć na górny poziom siedziby DNPC. Skręć w prawo do gabinetu szefa. Poinformuje cię on o misji, która na ciebie czeka. Po rozmowie z szefem zabierz ze stołu rozkazy (Mission Orders) i udaj się naprzeciw drzwi od gabinetu szefa do hangaru śmigłowców (Controller Bay). Drzwi do niego są jednak zamknięte, więc pójdź w lewo - tam napotkasz Kiki Frost. Jest ona twoim nowym kontrolerem, czyli osobą pilnującą poziom twojej agresji dzięki umieszczonemu w twojej głowie chipowi. Gwoli ścisłości przypomnę ci, że ma to kolosalne znaczenie, gdyż w momencie, kiedy poziom agresji przekroczy dozwolony poziom... nic cię nie uratuje przed szaleństwem! Po konwersacji pójdź na górę, pokaż strażnikowi rozkazy i przejdź przez drzwi prowadzące do lądowiska helikopterów.

Pharaoh Village Trailer Park

Podejdź do drogi i podążaj w tym samym kierunku, w którym pojechała niebieska ciężarówka. Porozmawiaj z gościem spotkanym na drodze i pójdź w kierunku przez niego wskazanym. Na końcu drogi napotkasz czekających na ciebie trzech wieśniaków. Przygotuj Fireballa, ale nie atakuj! Zaczekaj, aż oni zaatakują ciebie. Rozpraw się z nimi i pozbieraj wszystkie porcje Sanity Serum oraz zdrówka. Zapisz stan gry i skręć w prawo, a potem w dół. Przejdź przez wrota z napisem Trailer Gate i wejdź do domku po lewej (budynek administracyjny). Facet w środku nie będzie chciał z tobą rozmawiać, dopóki nie pokażesz mu odznaki. Wtedy da ci instrukcję, jak masz dotrzeć do wrót Psychic Link. Wyjdź z biura i pójdź w lewo. Miniesz tablicę z napisem Phase 2. Za przejściem podejdź do rampy i skręć w prawo. Natkniesz się na dwóch facetów reperujących ciężarówkę. Omiń szopę i skręć za róg - tam znajdziesz Fists Of Fire Talent. Powróć do tablicy Phase 2. Pójdź prosto, a następnie skręć w prawo - po chwili dojdziesz do wrót pod napięciem. Przy nich odwróć się twarzą naprzeciw nich i pójdź przed siebie. Drogę zastąpią ci wieśniacy. Po rozprawieniu się z nimi idź dalej aż do tablicy z napisem Phase 3. Obok ujrzysz faceta grzebiącego przy samochodzie z wymalowanym płomieniem na masce. Przejdź koło niego. Ujrzysz i usłyszysz psa szczekającego na podwórku, a tuż obok faceta stojącego przy drzwiach do przyczepy. Pogadaj z nim i zwróć mu uwagę, aby uciszył swojego zwierzaka. Kiedy gościu zajmie się uciszaniem psa, ty w tym czasie otwórz przyczepę i wślizgnij się do niej. Weź z niej Psychic Link Coded Memo I przeczytaj kartkę znajdującą się w sąsiednim pomieszczeniu. Potem porozmawiaj przez telefon z Kiki Frost. Poleci ci ona przefaksować do siebie dokument w celu złamania kodu. Najbliższy faks znajduje się w budynku administracyjnym, dlatego musisz się aż tam wrócić. Uważaj przy tym, aby na kogoś nie wpaść. Drzwi frontowe biura są zamknięte, więc obejdź domek I skorzystaj z tylnych. Użyj faksu. Niestety w tym czasie wpadnie tam jakiś facet I zobaczy, co robisz. Od razu pobiegnie po policję, ale po drodze zgubi klucz. Podnieś go, opuść biuro tylnym wyjściem, obiegnij budynek I otwórz drzwi frontowe. Zabierz ze środka Storage Shed Key. Po opuszczeniu budynku skieruj się w lewo. Napotkasz biegnącego w twoim kierunku mężczyznę, który spyta cię, czy nie możesz mu pomocy. Ściga go kilku bandytów, więc zaoferuj mu pomoc, ■ otrzymasz od niego Inferno Talent. Korzystając z niego zabij po kolei wszystkich napastników, ewentualnie możesz użyć Fireballa. Teraz wróć do gościa ze szczekającym kundlem. Po drugiej stronie jego przyczepy jest szopa, której drzwi możesz otworzyć. W środku jest zbiornik z paliwem. Strzel do niego Fireballem. Na skutek wybuchu na wrota pod napięciem najedzie palący się samochód. W taki oto sposób przebije ci drogę na następny poziom.

Psychic Link Headquarters

Pierwszych przeciwników załatwisz bez problemu, ale kiedy dojdziesz do mostu, czeka cię trudniejsza przeprawa z trzema groźnymi drabami. Walcząc z nimi uważaj, aby nie zabić strażnika pilnującego wejścia na most! On musi ocaleć, ■ po walce porozmawiaj z nim i pokaż mu swoją odznakę lub spluwę. Przejdź przez most i wejdź do ogromnego kamiennego wejścia prowadzącego do piramidy Psychic Link. Przejdź pomiędzy filarami i po schodach na górę i porozmawiaj ze strażnikiem. Służbista powie ci, że musisz znać hasło, które znają tylko pracownicy Psychic Link, aby cię mógł wpuścić do środka. Wróć do mostu, a po lewej ujrzysz małą dziewczynkę. Podejdź do niej i porozmawiaj, a otrzymasz Mind's Eye Talent, czyli umiejętność czytania w myślach drugiej osoby. Wróć do strażnika służbisty i użyj swojego nowego talentu w celu przeczytania jego myśli. Hasło, o jakie mu chodziło, brzmi "Divine". Powtórz mu to hasło, a dostaniesz się dalej. Porozmawiaj przez komórkę z Kiki Frost. Otrzymasz nowe rozkazy. Podejdź do recepcjonistki i po krótkiej pogawędce pokaż jej pistolet, a wtedy stanie się bardzo usłużna. Pójdź za nią na dół do holu i porozmawiaj z nią jeszcze raz, kiedy się zatrzyma. Zapisz stan gry, bowiem czeka cię trudny moment. Drzwi się otworzą i po raz pierwszy spotkasz się oko w oko z Anubis Guard. Użyj do ataku Fireballa. Talentem tym możesz się także bronić przed jego Starburstem, trafiając w niego. Pójdź wzdłuż czerwonego dywanu do rozwidlenia korytarzy, gdzie natkniesz się na kilku kolejnych strażników. Pamiętaj o tym, iż Inferno działa na kilku stojących blisko siebie wrogów. Po zabiciu strażników skręć w prawo i pójdź na dół do holu, ■ dalej do drzwi z napisem Power Relay Station. Wejdź do pomieszczenia - czeka tu na ciebie niespodzianka ■ postaci labiryntu. Od razu radzę ci zapisywać co chwilę stan gry, bowiem przebycie blokad energetycznych jest bardzo trudne. Wszystko zależy od twojej zręczności. Po przejściu przez drzwi skręć w prawo, ■ za rogiem w lewo. Przejdź przez pierwszą blokadę I dojdź do następnej, gdzie powinieneś skręcić w lewo i omiń dwie kolejne blokady. Potem skieruj się w prawo i pokonaj ostatnią blokadę, za nią skieruj się w lewo i prosto do wyjścia. W następnej lokacji pójdź korytarzem do znaku, który oczywiście "przeczytaj". Porozmawiaj ze stojącym w pobliżu pracownikiem. Pokaże ci on pewną książkę. Zwróć uwagę na to, co jest napisane na stronie 79. Pójdź przed siebie, aż dojdziesz do czterech przełączników na ścianie. Skorzystaj z informacji z książki (strona 79) i ułóż kod 2143. Popchnij teraz wajchy (numeracja jest od lewej do prawej!). Popatrz na to, co się wydarzy, i porozmawiaj z Kiki Frost. Otrzymasz od niej instrukcję,

jak zlokalizować komputer. Musisz się cofnąć walcząc przy okazji ze sporą liczbą strażników. Przed wejściem do Power Relay Station zabijesz strażnika, który pozostawi po sobie Star Blast Talent. Wejdź do pomieszczenia Power Relay Station. Blokady są teraz wyłączone, więc możesz śmiało iść. Napotkasz tam pięciu strażników. Schowaj się za rogiem i tam na nich zaczekaj. Znajdziesz tam też Sanity Serum i zdrówko. Wpadnij na zgrupowanych strażników i potraktuj ich Infernem. Tych, którzy przeżyją, dobij Fireballem. Powróć wzdłuż czerwonego dywanu do skrzyżowania korytarzy (tam gdzie walczyłeś z kilkoma strażnikami) I szybko na czworakach dostań się pod balkon z prawej. Rzuć w strażników Fireballem, a następnie wejdź do hołu, który wcześniej pominąłeś. Jest tutaj dwóch strażników, którzy będą próbowali cię okrążyć. Jeśli będziesz dostatecznie szybki, to być może uda ci się ich trafić, kiedy będą koło siebie. W innym przypadku skorzystaj z Fists Of Fire i zabij ich pojedynczo. Uważaj jednak, aby cię nie trafili. Wzdłuż chodnika dojdź do Phone Center. Zignoruj na razie drzwi z prawej i porozmawiaj z facetem pracującym przy panelu na ścianie. Wspomni on o łomie, którego w niedługim czasie będziesz potrzebował. Wejdź do następnej lokacji i skręć w prawo, aby dostać się do Station 1. Pokaż znajdującej się tam kobiecie odznakę, ■ otworzy ona Station 2. Tam z kolei jest kobieta, która otworzy Station 3... jeśli pokażesz jej pistolet. W Station 3 kobieta będzie chciała dowodu, że masz zdolności psioniczne. Zażyczy sobie, abyś zgadł jej ulubiony numer. Po pierwszej złej odpowiedzi użyj Mind's Eye Talent i przeczytaj jej myśli. Podaj liczbę 900, ■ kobieta otworzy ci Station 4. W tym pomieszczeniu nie ma dla odmiany nikogo. Za to jest panel sterowania. Dostanie się do niego jest jednak problemem. Powróć do poprzedniego pomieszczenia i weź z niego wspomniany łom. Za jego pomocą dostaniesz się do panelu I otworzysz wejście do Station 5. Porozmawiaj z kobietą, a potem wejdź po schodach i pogadaj z menedżerem. Skorzystaj z komputera i odbierz informacje przesłane przez Kiki Frost. Są to cztery rysunki będące kodem do drzwi. Powróć do nich i odbierz telefon od tajemniczego gogusia, który zleci ci zabicie Priscilly Divine. Wklep kod (krzyż ankh, robak, ptak, trzcina), czym otworzysz drzwi. W środku czeka na ciebie Priscilla Divine. Przywoła ona dowódcę swojej straży i jego gwardię przyboczną w liczbie trzech strażników. Uważaj zwłaszcza na tego pierwszego, gdyż dysponuje on kilkoma talentami. Na szczęście dla ciebie obok każdej z piramid znajduje się Sanity Serum oraz zdrówko. Użyj Inferna na zgrupowanych strażników i uchyl się przed atakiem dowódcy. Jego samego zaatakuj Fireballem. Po jego pokonaniu zyskasz Shield Of Sun Talent. Wejdź na górę po schodach i dalej na zieloną platformę, która przetransportuje cię na miejsce ostatecznej walki z Priscillą Divine.

Priscilla Divine (Boss Level)

Znajdujesz się na pierwszej z dwóch kondygnacji prowadzących na szczyt piramidy. Na każdej z platform będzie na ciebie czekała Priscilla Divine chroniona przez żółtą psioniczną osłonę, którą generuje sprzęt ukryty za szklaną ścianą. Szkło jest odporne na wszelaką broń z twojego arsenału oprócz Inferna. Możesz jednym strzałem zniszczyć szkło, a tym samym osłonę Priscilly. Najpierw jednak użyj nowego talentu Shield Of The Sun, aby ochronić się przed atakiem. Następnie użyj Inferna na próbujących dopaść cię strażnikach. Po zabitych pozbieraj power-upy, ale nie zapomnij uchylać się przed Eye Of Ra, którego Priscilla uwielbia używać. Dopiero teraz rozwal szklaną ścianę i dobierz się do pani Divine. Po kilku strzałach czmychnie ona na kolejną kondygnację. Na tym poziomie powtórz jeszcze raz wszystkie czynności, a potem wdrap się na górę, aby rozegrać ostateczne starcie. Na szczycie są trzy platformy z mnóstwem strażników. Zajmie ci to trochę czasu, ale w końcu powinieneś dopaść Priscillę. Zabij ją i pozbieraj Star Shower Talent, Eye Of Ra Talent, Heal Talent i sporą liczbę znajdziek. Podejdź następnie na środek lokacji i odbierz telefon od Kiki Frost. Czas najwyższy powrócić do kwatery.

Back At DNPC Headquarters

Wygląda na to, że niektórzy w kwaterze DNPC chcą za wszelką cenę zobaczyć, co potrafisz, i przede wszystkim, czego się nauczyłeś podczas misji. Wejdź do Psi-Chamber i według instrukcji pokaż, na co cię stać. Na twoje nieszczęście system zgłupieje i w wyniku awarii włączy program treningowy poziomu 999. Przypominam, że poprzednio doszedłeś do poziomu 3. Masz zatem poważne kłopoty. Dlatego dobrym pomysłem jest sprawdzenie, jak spisują się twoje osłony. Na początek zacznie do ciebie strzelać kilka działek. Twoja osłona dobrze zadziała, ale jednocześnie musisz zniszczyć działka przy użyciu Fireballa, zanim one zniszczą osłonę. Po zakończeniu "treningu" wyjdź z pomieszczenia treningowego i pogadaj z szefem tego cyrku i poinformuj go o awarii systemu oraz poproś, aby zamknął pomieszczenie treningowe. Usłyszysz od niego ostrzeżenie, abyś był ostrożny, bo dzieją się w kwaterze DNPC dziwne rzeczy, ale oczywiście puszczasz to szybko w niepamięć. Po wyjściu ■ Psi-Chamber porozmawiaj z gościem w korytarzu. Zejdź na dół po schodach, przejdź przez drzwi z prawej i znowu na dół po schodach. Przejdź przez wykrywacz metali. Znajduje się tam strażnik uwięziony za blokadą. Strzel Fireballem w blokadę, ale w jej prawą stronę, aby nie zranić strażnika. Otrzymasz od niego przepustkę w formie karty magnetycznej. Poprosi cię też o drobną przysługę. Wróć zatem po schodach na górę i skręć w lewo, aby dojść do miejsca, gdzie spotkałeś na początku gry Strassburgha. Następnie przejdź przez drzwi z napisem Level 2 i skręć w lewo na dół do holu. Na jego końcu pójdź w prawo, pokonaj kolejne schody i pogadaj tam ze strażnikiem, który powie ci, że "wszystko jest pod naszą kontrolą". Z pewnością... Po drobnym incydencie z uciekającym więźniem weź Haste Talent i użyj przepustki, aby przejść dalej. Tutaj aż się roi od oswobodzonych więźniów. Ochroń siebie osłoną i odpal kilka razy Inferno, aby zabić zbuntowanych więźniów. Zlokalizuj teraz przełącznik, którego wciśnięcie otworzy drzwi za tobą, ale tylko na krótką chwilę. Musisz zatem użyć Haste Talent, aby zdążyć. Wciśnij przycisk jeszcze raz i przebiegnij przez drzwi. W środku pomieszczenia jest malutki chłopiec strzeżony przez kilku wartowników. To Bobby, podobnie jak ta dziewczynka z piramidy, jedno z Dzieci Jutra (Children Of Tommorow). Jest on też przyczyną tego całego zamieszania. Nagle zjawił się także twój braciszek Abel i szybko pozabijał strażników, po czym spytał się o chłopca. Jego propozycję natychmiast odrzuciłeś i rozpoczęła się walka. Prawdę mówiąc, nie masz w niej żadnych szans, nie dysponujesz bronią zdolną do zranienia Abla. Skorzystaj zatem z osłon i miotaj się po pomieszczeniu, dopóki Bobby nie poradzi sobie z tylnymi drzwiami. Kiedy Bobby cię zawoła, szybko przebiegnij do magazynu, gdzie Abel zajmie się kilkoma nowymi strażnikami. Bobby dysponuje kilkoma fajnymi talentami, więc szybko zniknie w kanałach wentylacyjnych, powiadamiając cię, że spotkacie się na lądowisku helikopterów. Pozostawi ci również Push Talent, abyś mógł sobie utorować drogę pomiędzy skrzyniami zastawiającymi drogę do lądowiska. Wbiegnij na górę po schodkach na lądowisko helikopterów, gdzie jest już Bobby I Abel. Ponownie musisz się zmierzyć ze swoim złym bratem. Stoi on na ogrodzeniu pod napięciem, więc wykorzystaj Push i strąć go z niego. Abel zaatakuje cię w ten sam sposób, ale bądź od niego sprytniejszy i schowaj się za kolumną lub czymkolwiek innym. Wasz braterski pojedynek zakończy się tym, że Abel spadnie z lądowiska i eskorta zabierze go stamtąd. Kiki Frost tymczasem poinformuje cię o kolejnej misji. No cóż, bohaterowie nie mają dni wolnych. Dostaniesz przy okazji Shield Of Fire Talent i dowiesz się, gdzie na ciebie czeka samochód, ■ którym dowiesz się o celu misji.

The Grand Theatre

W czasie podróży do miasta otrzymasz dość szczegółowe informacje dotyczące twojego celu, a mianowicie Adriana Starra. Dysponuje on bardzo mocnym talentem psionicznym i był kiedyś testowany przez Joan Aiken. Zostajesz wysadzony w miejskim parku - odzywa się telefon od Kiki Frost. Dowiadujesz się, że teatr jest zamknięty na czas przedstawienia, zatem musisz znaleźć inny sposób na dostanie się do środka. Przespaceruj się najpierw po parku i pogadaj ■ napotkanymi ludźmi. W zasadzie masz pełną swobodę i możesz łazić, gdzie ci się podoba. Niemniej jednak jest kilka miejsc, które powinieneś odwiedzić. Niedaleko parku na Evans Ave. znajduje się Voodoo Shop. Zanim wejdziesz do sklepu, zaczepi cię trzech członków ulicznego gangu. Mają oni ochotę nauczyć cię trochę respektu. Jako że nigdy nie byłeś dobrym uczniem, potraktuj ich swoim ulubionym talentem. Potem wejdź do sklepu i porozmawiaj ze sprzedawcą. Zaoferuje ci on pewien talent za relikt, który znajduje się w kościele przy Main St. Zanim wyjdziesz ze sklepu, kliknij grę wideo I obejrzyj sobie humorystyczne info o kilku innych grach Monolith. Po wyjściu ze sklepu przejdź przez ulicę i wejdź do parku. Przejdź przez cały park, rozmawiając po drodze ze spacerującymi ludźmi i wyjdź na Kaimmer Way. Pokonaj ulicę, po prawej ujrzysz płot. Przejdź przez niego i przyjrzyj się dwóm skrzyniom i polu energetycznemu. Użyj talentu Push w ten sposób, aby przerwać pole energetyczne. Możesz to wykonać w czterech prostych ruchach. Za wrotami znajdziesz Reveal Talent. Wróć na Kaimmer Way i skręć w lewo. Rozmawiaj z każdą napotkaną postacią. Niektórzy są małomówni, ale inni powiedzą sporo ciekawych rzeczy. W końcu ujrzysz faceta stojącego przy skrzyżowaniu dla pieszych. Porozmawiaj z nim, a dowiesz się, że jest on dzwonnikiem w kościele. Po pogawędce idź dalej w tym

samym kierunku, aż dojdziesz do bramy prowadzącej na cmentarz. Pełno jest na nim grobów, krypt i grobowców, ale, co najważniejsze, są także zamknięte tylne drzwi do kościoła. Cofnij się do skrzyżowania Kaimmer i Grand, czyli tam, gdzie facet gra na dzwonkach. Zlokalizuj starszego gościa z Biblią. Pamiętaj jednak, że pojawi się on tutaj tylko wtedy, gdy spróbujesz otworzyć drzwi na cmentarzu. Spytaj go o kościół, a on opowie ci pewną historię, którą usłyszał kiedyś od swego ojca. Z tą informacją powróć na cmentarz. Użyj Pusha, aby poprzesuwać płyty nagrobne mężczyzn. Przed każdym użyciem talentu przeczytaj imię i nazwisko na nagrobku. Nie przesuwaj płyt z imionami żeńskimi! Po wykonaniu tej czynności otworzy się krypta i zdobędziesz w niej klucz do kościoła (Church Key). Podejdź do drzwi frontowych i otwórz je. W środku jest porozrzucanych kilka porcji Sanity Serum oraz apteczek. Są także cztery dzwonki na ołtarzu. Użyj swojego nowego talentu Reveal, a pojawi się piąty dzwonek. Musisz teraz wrócić aż na skrzyżowanie, aby pogadać z dzwonnikiem, który zagra ci pewną melodię. Po powrocie do kościoła zagraj na dzwonkach. Licząc dzwonki od lewej: 1-5-4-3-2, popatrz przed siebie, ■ ukaże ci się na moment poszukiwany relikt. Użyj Haste'a i jeszcze raz zagraj na dzwonkach, po czym błyskawicznie pobiegnij w stronę reliktu i zdobądź go, zanim zniknie. Teraz możesz wrócić do sklepu Voodoo. Pójdź Kaimmer Way, ale przy skrzyżowaniu skręć w lewo i Grand St. podąż w kierunku teatru. Pogadaj z gościem stojącym przed kasą, poinformuje cię on o pewnej sztuczce karcianej. Po drugiej stronie ulicy jest stacja benzynowa. Strzel w żółty samochód, którego wybuch otworzy ci drogę do garażu. Znajdziesz w nim Sand Pit Talent. Następnie pójdź wzdłuż Griffin Ave. do sklepu. Po drodze czekają cię jednak kłopoty przy Brown Street. Zaatakuje cię kilku rozrabiaków. Załatw ich i dojdź do sklepu. W środku wymień relikt na Wall Of Bones Talent. Sprzedawca powie ci także o tym, że powinieneś spotkać się z jego przyjacielem, który jest na parkingu na południe od parku. Wyjdź ze sklepu i pójdź w prawo. Na parkingu czeka na ciebie niemiła niespodzianka w postaci samego Golgothama. Zaproponuje on, abyś się do niego dołączył i asystował przy opanowywaniu przez niego świata. Kiedy odrzucisz tę ciekawą propozycję, Golgotham przywoła trzech Anubis Guard. Zabij ich, a ponownie wylądujesz na Kaimmer Way. Porozmawiaj z Kiki Frost i pójdź w stronę teatru. Przy nim odbierzesz telefon od tajemniczego agenta, który chce się z tobą spotkać przy Used Tire Shop. Znajduje się on na południowym końcu Kaimmer Way. Pójdź na róg Kaimmer Way i Lambert Blvd. Porozmawiaj z gościem ubranym na czarno, który, jak się okazuje, chce ci tylko podziękować za zabicie Priscilly Divine i zaoferować w ramach podziękowania Levitate Talent. Po chwili razem ze swoją obstawą zniknie w samochodzie i odjedzie. Są dwa miejsca, w których możesz użyć nowego talentu. Najpierw pójdź do Voodoo Shop. Jest on teraz zamknięty. Po lewej są wrota, a za nimi wielka dziura. Użyj Levitate, aby przelecieć nad dziurą i dostań się do sklepu tylnymi drzwiami. Weź ze środka zdrówko i wróć tą samą drogą. Teraz skieruj się na budowę obok wejścia na cmentarz. Obejrzysz krótki filmik, po czym użyj Levitate, aby przelecieć nad dziurą i dostać się do Magic Shop. Pogadaj ze sprzedawcą, a pokaże ci on magiczną sztuczkę. Skorzystaj z informacji, jakiej udzielił ci facet koło kasy biletowej. Nauczony owej sztuczki możesz skierować się przez drzwi wprost do lobby teatru (Grand Theatre). Znajdź tam męską toaletę, a w niej nieczynną kabinę. Przedostań się do teatru i rozpocznij pogawędkę z panem Adrianem Starrem. Zaraz przywoła on kilka Showgirls. Nie są one zbyt miłe, ale za to mają szeroki arsenał broni. Nie stój w miejscu! Musisz być ciągle w ruchu, ■ uda ci się pokonać wszystkie cztery Showgirls. Po zabiciu ich cofnij się do lobby i odbierz telefon od Kiki Frost. Powinieneś dostać się za kulisy, skąd prowadzi droga do Deathtrap Exibit, gdzie skrył się Adrian Starr, ale wejścia tam pilnuje wielki drab. Cokolwiek powiesz lub zrobisz, i tak cię tam nie wpuści. Pójdź jeszcze raz do męskiej toalety i spytaj się woźnego, czy pożyczy ci swój ubiór. Pokaż mu w zamian sztuczkę karcianą. Przebrany dostań się za kulisy i na następny poziom.

Deathtrap

Znajdziesz się na nowej lokacji i ujrzysz Adriana Starra. Masz teraz dwie opcje. Pierwsza to wyciągnięcie broni. Rzuci się na ciebie kilka Showgirls i zanim je zabijesz, twój przeciwnik zniknie za drzwiami. Druga opcja to użycie Mind's Eye Talent i przeczytanie jego myśli. Wiedząc, że czeka na telefon, powiedz mu, że ktoś do niego dzwoni. Wyjdzie drzwiami, a ty podąż za nim. Tak czy inaczej, wyjdzie na to samo. Pomieszczenie, do którego wejdziesz, jest najeżone pułapkami. Pierwszy odcinek drogi na środek pomieszczenia pokonaj lewitując, następnie użyj Fireballa, aby trafić cztery cele umieszczone w każdym rogu. W ten sposób zdeaktywizujesz olbrzymie ostrza wylatujące ze ścian. Po trafieniu w owe cele otworzą się drzwi i opuścisz to upiorne pomieszczenie. W następnym jest duża klatka z kilkoma tygrysami i uwięzionym w niej człowiekiem. Poprosi cię on, abyś przyniósł z następnego pomieszczenia klucz i go uwolnił, a w zamian on stanie się twoim przewodnikiem. Brzmi to banalnie, więc się zgadzasz. Dostaniesz od niego kartę Ace Of Spades i otworzysz wskazane drzwi. Za drzwiami okaże się, że nie jest to tak proste. Są tam trzy mniejsze pokoje, a w każdym z nich pułapki i zagadki. Musisz wejść do każdego z nich, a w dodatku po wyjściu z pokoików będą na ciebie czekały Showgirls, z którymi się zmierzysz. Nie są one zbyt trudnym przeciwnikiem, dopóki walczysz za pomocą Star Shower lub Eye Of Ra. Możesz także korzystać z Fireballa, ale jest to broń o wiele mniej skuteczna. Tymczasem włóż kartę do slotu, a otworzą się wszystkie drzwi. Na każdych jest wizerunek innego asa. Możesz wejść, do którego chcesz pokoju, ale na początek radzę wejść tam, gdzie widnie-

je as trefl (Ace Of Clubs). Ów as trefl, którego musisz zdobyć, znajduje się na drugim końcu pomieszczenia. Drogę zagradzają ci dwie olbrzymie kule i gigantyczne ostrza. Przypatrz się dobrze, w jaki sposób się one poruszają. Kiedy już wyczaisz, jak to zrobić, skorzystaj z Haste'a i zdobądź asa. Potem wróć do głównego pomieszczenia i pokonaj Showgirls. As karo (Ace Of Diamonds) jest umieszczony w jednej z dwóch dużych skrzyń. Zgadniesz, w której? Zagadka ta jest bliźniaczo podobna do tej z miasta, gdzie zdobyłeś Reveal Talent. Po wykonaniu sześciu ruchów skrzynia powinna trafić pod gigantyczne ostrze, a ty tym sposobem zdobędziesz asa karo. Nie zapomnij tylko uchylić się przed ostrzem. Powróć do głównego pomieszczenia i wejdź do trzeciego pokoju, gdzie znajduje się as kier (Ace Of Hearts). Zdobycie go jest bardzo trudne i nieraz będziesz chyba wgrywał stan gry. Pobiegnij drewnianym korytarzem, ale nie zapomnij zatrzymywać się przed każdym ostrzem. Nie może to trwać jednak dłużej niż jakąś sekundę. Zabierz asa i zapisz stan gry. Po lewej stronie muru pojawią się cztery platformy. Czas jest cenny, więc powinieneś bezzwłocznie użyć Levitate, aby przelecieć nad platformami. Po powrocie do głównego pomieszczenia pokonaj kilka Showgirls i włóż ostatnią kartę na swoje miejsce. Otrzymasz Cage Key, czyli klucz do klatki z uwięzionym facetem. Wróć do owej klatki i uwolnij go, po czym błyskawicznie zabij trzy tygrysy, zanim dobiorą się one do tresera. W ramach podziękowania dostaniesz od niego Lesser Shield Of Reflect Talent oraz wskazówkę, jak wykorzystać ten talent w starciu z Arianem Starrem. Potem zaprowadzi cię do drzwi prowadzących do miejsca, gdzie zmierzysz się ze swoim przeciwnikiem. Przejdź przez hol i zabij Showgirls, które pozostawią po sobie Shield Of Illusion Talent. Przejdź przez drzwi do miejsca, gdzie jest kilka kolejnych Showgirls, ale uciekną one nie atakując. Wejdź na górę po schodach i pogadaj z facetem. Za chwilę weźmiesz udział w turnieju "Trivia Insanity".

Adrian Starr (Boss Level)

Ta zabawa jest dość ryzykowna. Jedna zła odpowiedź i jesteś martwy! Na szczęście odpowiedzi nie są zbyt trudne i dasz sobie radę, jeśli masz dobrą pamięć. Oto poprawne odpowiedzi:

1 Kenna - usłyszałeś to imię podczas pierwszej rozmowy z treserem.

2 The Eye Of Ra - nauczyłeś się tego talentu podczas pierwszej misji.

3 In utero injection of Psionic Booster Serum - dowiedziałeś się tego z rozpoczynającego grę filmiku.

4 Clear Point Park - tam spotkałeś się z Golgothamem.

5 Department Of National Psionic Control - filmik początkowy i system DNPC.

6 The Children Of Tomorrow - dowiedziałeś się o tym od dziewczynki, która dała ci Mind's Eye Talent.

Po wygraniu tej konkurencji dostąpisz zaszczytu asystowania Adrianowi Starrowi przy magicznej sztuczce. Najpierw jednak musisz rozprawić się z Showgirls oraz trafić wszystkie cztery cele. Dopiero wtedy strzel w szklaną skrzynkę, a staniesz twarzą w twarz z Adrianem Starrem. Przygotuj Shield Of Lesser Reflect. Adrian zaatakuje cię Fan Of Blades oraz Rain Of Swords. Poczekaj, aż prawie dolecą do ciebie ostrza i użyj Shield Of Lesser Reflect. Pan Starr podziękuje ci za udział w przedstawieniu. No cóż, gra swoją rolę do końca. Porozmawiaj z nim, a dowiesz się czegoś ciekawego o swoim bracie. Za chwilę Adrian zniknie, a ty będziesz mógł porozmawiać z Kiki Frost o teorii Starra. Pozbieraj pozostawione przez Adriana Starra Fan Of Blades Talent, Deck Of Death Talent i Rain Of Swords Talent.

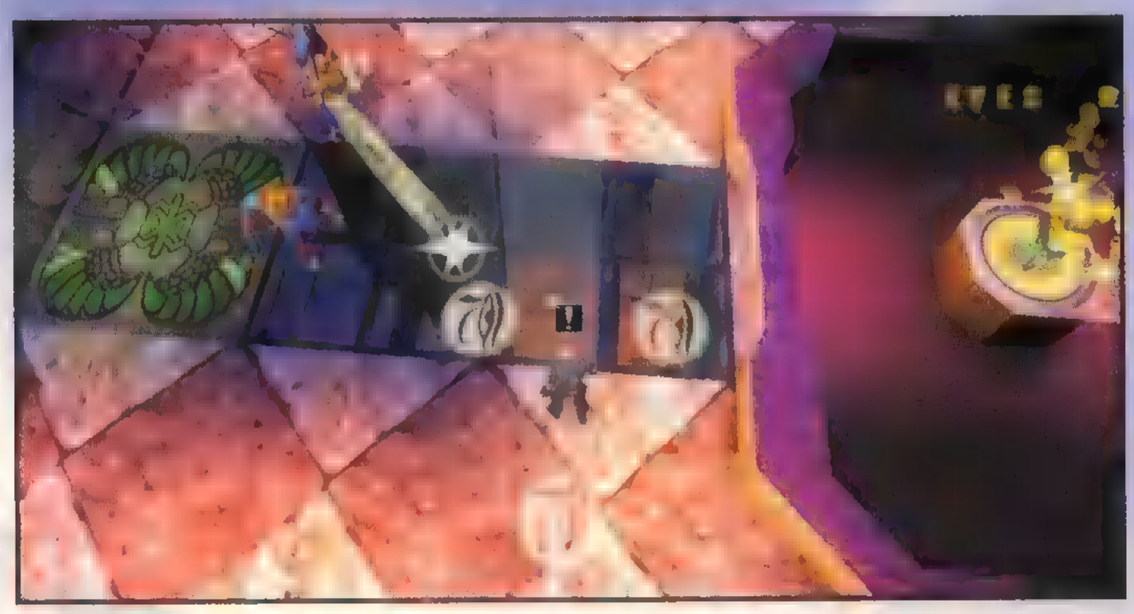
Aiken Pharmaceuticals

Rusz przez parking, a znowu natkniesz się na Golgothama. Tym razem przywoła on potwory z dwóch poprzednich misji. Pokonaj Anubis Guards oraz Showgirls i wejdź na górę po schodach. Wejdź przez drzwi do lobby, gdzie znajduje się grupka turystów. Porozmawiaj z nimi i pójdź za facetem do toalety. Tam weź jego ubranie oraz identyfikator (Tour Pass), dzięki czemu będziesz mógł przyłączyć się do turystów. Pokaż strażnikowi identyfikator i dołącz do grupy. W zasadzie nie jest to konieczne, ale warto przyłączyć się do grupy, aby się trochę pośmiać. Zresztą, w każdej chwili możesz się odłączyć i podążyć na górę po schodach. Jeśli jednak wejdziesz tam bez grupy, będziesz musiał poradzić sobie ze strażą. Dlatego lepiej chyba pójść na górę razem z turystami. Na górze odłącz się od wycieczki i pójdź w stronę punktu ochrony przy laboratorium. Poczekaj, aż strażnik pójdzie na obchód, i przebiegnij przez hol, po czym wbiegnij na górę po schodach. Na końcu schodów odbierzesz telefon od Kiki Frost. Powie ci ona, abyś spróbował dostać się na niższy poziom laboratorium. Na tym poziomie jest osiem laboratoriów zorganizowanych w dwie grupy po cztery. Korytarzami przechadzają się strażnicy, ale nie są oni jakimś większym zagrożeniem. Łatwo się przed nimi schować. Możesz bez przeszkód dostać się do każdego laboratorium i podsłuchać, o czym rozmawiają pracownicy, oraz, wykorzystując

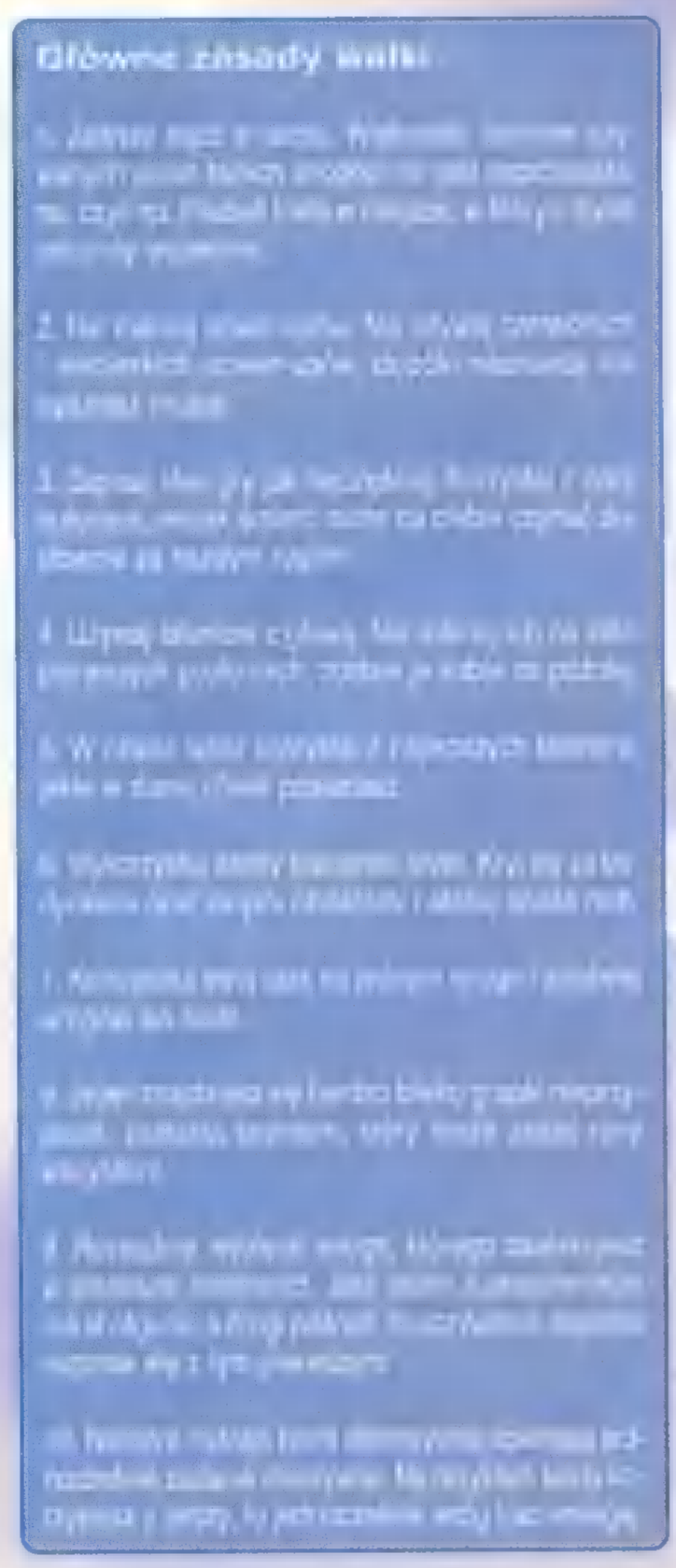
Mind's Eye, przeczytać, o czym myślą. Dzięki temu ułożysz tę układankę i będziesz wiedział, co zrobić. Najpierw wejdź do laboratorium numer 5 (Station 5). Porozmawiaj z naukowcem, a otrzymasz od niego Shield Of Science Talent oraz nauczy cię, jak się nim posługiwać. Teraz udaj się do Station 6, aby otrzymać dyskietkę od pracownika. Pójdź z nią do Station 7 i daj ją facetowi, którego tam znajdziesz. Potem wejdź do Station 8 i poczekaj na dra Beakermana, który podaruje ci kubek. Pójdź z nim do Station 1, daj kubek naukowcowi, a on w zamian wydrukuje potrzebną ci informację w Station 2. Pójdź do Station 2, odbierz wydruk i zanieś go do naukowca w Station 3. Dostaniesz od niego spis procedur oraz kilka informacji, które powinieneś zapamiętać. Udaj się ze spisem do Station 4 i daj go naukowcowi. Zapyta się o instrukcje specjalne, więc powiedz mu, aby powtórzył krok 4 i 8, a opuścił 5. Hmmm... nastąpi mały wybuch i rozpocznie się paniczna ewakuacja Station 4. Skorzystaj z tego i szybko przebiegnij przez drzwi i zabierz stamtąd Wall Of Flame Talent. Teraz pójdź przez hol do Station 2, gdzie dr Beakerman spyta się o swój kubek. Wróć do Station 1 i pogadaj z facetem. Powiedz mu o ewakuacji Station 4, w wyniku czego gościu się też zmyje, ty sobie spokojnie weźmiesz kubek. Następnie ponownie pójdź do Station 8, ale zanim zaczniesz gadać z Beakermanem, zapisz stan gry! Wszystko potoczy się błyskawicznie. Beakerman zapyta się, kim jesteś. Nie uwierzy ci w żadne słowo i zawoła strażników pilnujących wejścia na niższy poziom laboratorium. Musisz zadziałać szybko. Użyj Haste i otwórz zielone drzwi, zabierz stamtąd Fire Protection Talent i Suppress Fire Talent. Zobaczysz biegnących strażników i Beakermana. Wybiegnij z laboratorium i na czworakach dostań się do Station 1. Jeśli nie wykonasz tego dostatecznie szybko, wpadniesz w nie lada tarapaty. Jeżeli ci się uda, masz otwartą drogę na niższy poziom, bowiem pilnujący windy strażnicy poszukują cię w Station 8.

Aiken Research Level

Wyjdź z windy i pogadaj z Kiki Frost. Następnie podejdź do mapy na ścianie i ją dobrze zapamiętaj. Najpierw skieruj swe kroki do Training Maze. Wejdź do środka, a usłyszysz wołanie o pomoc małego chłopczyka. Droga do niego jest średnio trudna. Po drodze czekają na ciebie roboty i czworo zamkniętych drzwi. Otwierają je wajchy umieszczone w rogach pomieszczenia. Jest także piąta wajcha, która otwiera drzwi do ukrytego talentu. Najlepiej, abyś przeciw robotom użył którejś z osłon lub Haste. Nie powinieneś mieć z nimi większych kłopotów. Po przełożeniu wszystkich wajch dostań się do chłopca i porozmawiaj z nim. Nazywa się Anthony i powie ci kilka ważnych informacji, po czym użyje swojego talentu, aby przenieść cię z powrotem na drugą stronę pomieszczenia. Chłopiec zdeaktywuje roboty i uruchomi windę, którą opuścicie Training Maze. Porozmawiaj z nim jeszcze przez chwilę, a zaoferuje ci on pomoc. Skieruj się w prawo, za rogiem znajdziesz otwarte drzwi. Następne będą już jednak zamknięte. Strzel z pistoletu w szybkę i użyj Levitate, aby pokonać pułapkę. Musisz się dostać do wnęki znajdującej się w prawej ścianie. Tam strzel jeszcze raz w szybkę i dostań się do wnęki, gdzie znajduje się Summon Suicide Droid Talent. Wróć do wyjścia, a potem do miejsca, gdzie jest szklana podłoga. Zaatakuje cię kilka robotów, które musisz zniszczyć, zanim otworzysz kolejne drzwi. Roboty występują w trzech wersjach (o czym mogłeś się dowiedzieć podczas wycieczki z grupą turystów). Red Suicide Droids latają i zadają niewielkie obrażenia. Green Attack Droid strzelają laserami i mogą zniszczyć twoje osłony. Strzelają także granatami, które unieszkodliwiają twoje talenty. Używaj przeciw nim Reflect Shield. Blue Psionic Droids są za to dobrze opancerzone i uczą się każdego talentu, jakiego używasz, po czym atakują cię nim. Do osłony przed nimi powinieneś wykorzystać skrzynie oraz Reflect Shield. Pierwszy grupa atakujących składać się będzie z trzech Suicide Droid i jednego Green Attack Droid. Pokonaj je, a zyskasz Laser Beam Talent. Wejdź do biura dr Aiken. Jej sekretarka nie jest zbyt skłonna do współpracy, więc użyj pistoletu, aby otworzyła ci drzwi. Przeszukaj biuro pani doktor. Weź kartę magnetyczną (Card Key) i zapamiętaj zapisany numer "4995". Wyjdź z biura. Natkniesz się tym razem na cztery Suicide Droid. Po rozwaleniu ich skieruj się w stronę zamkniętych drzwi do Records Area. Wklep kod 4995, aby dostać się do pomieszczenia, w którym pogadasz z pracującym tam gościem. Podejdź do terminalu z prawej i przeczytaj informacje o pewnych osobach. Kiedy skończysz, podejdź do drzwi i użyj karty, aby je otworzyć. Weź karty potrzebne do uruchomienia następnego terminalu komputerowego. W nim znajdziesz informacje dotyczące kodu otwierającego pomieszczenia, gdzie są



Dzieci Jutra (Children Of Tommorow Area). Zapamiętaj: żółty, niebieski, czerwony, biały i zielony. Opuść Records Area i porozmawiaj w drodze z Kiki Frost. W dobrze ci już znanym miejscu czekają na ciebie Blue Psionic Droid i Green Droid. Musisz się z nimi rozprawić bardzo szybko, bowiem zaczną w ciebie rzucać granatami. Potem pójdź do drzwi prowadzących do Dzieci Jutra. Przy drzwiach zabezpieczających wklep znany z komputera kod. Po wyłączeniu zabezpieczenia użyj karty w celu otworzenia drzwi. Dwie następne lokacje najeżone są alarmami. Stań i popatrz, jak się przesuwają promienie alarmu. Jeśli dotknie cię promień, to pojawią się roboty. Po przebrnięciu przez te lokacje pogadaj z recepcjonistką. Powiedz jej, że chcesz się widzieć z Mandą. Recepcjonistka otworzy drzwi i da ci instrukcję, jak iść dalej. Pójdź zgodnie z tą instrukcją, dojdziesz do olbrzymiego pomieszczenia pełnego dzieci. Pogadaj z nimi trochę. Zaproszą cię do zabawy z piłką, która jednak szybko skończy się dla ciebie kilkoma siniakami. Po chwili zjawi się także Manda, która przekaże ci kilka ważnych informacji i zabierze cię stamtąd, aby coś ci pokazać. Zejdź po wskazanych przez nią schodach i wejdź do drugich drzwi po prawej, gdzie jest dziewczynka. Porozmawiaj z nią i zaproponuj, że odzyskasz jej zabawkę z sąsiedniego pokoju. Opuść jej pomieszczenie i wejdź do drzwi z lewej. W środku użyj Reveal. Przy okazji odniesiesz drobne obrażenia, więc gdy tylko weźmiesz zabawkę, nie używaj więcej Reveal. Daj Jessice (to ta dziewczynka) zabawkę, w zamian otrzymasz Telekinesis Talent. Pójdź dalej korytarzem, przejdź przez hol, aż dojdziesz do drzwi, za którymi jest niejaki Nathan. Porozmawiaj z nim, dowiesz się, że potrzebuje on pomocy przy układance. Ponownie musisz poprzesuwać skrzynki, tyle że tym razem zadanie jest utrudnione. Są tam teleportery i kiedy trafisz na teleporter skrzynką, wraca ona do punktu startu. Musisz się także odpowiednio ustawić, bowiem teleport może cię zabić! Jeśli jednak dobrze pokombinujesz, to dasz radę w dwunastu ruchach. Po ułożeniu układanki weź z kąta Sanity Serum i porozmawiaj z Nathanem. Otrzymasz od niego wisiorek, za pomocą którego odnajdziesz Joan Aiken. Opuść pomieszczenie Nathana i udaj się aż do twojej ulubionej lokacji ze szklaną podłogą. Napotkasz Blue Psionic Droid i kilka Green Droid. Czy mam pisać, co powinieneś z nimi zrobić? Po wykończeniu robotów wejdź do drzwi znajdujących się po prawej stronie wejścia, z którego przyszedłeś. Za szybką ujrzysz talent, ale potrzebujesz pomocy, aby się do niego dostać. Powróć do Training Maze i poproś Anthony'ego o pomoc. Przy jego pomocy zdobądź Invisibility Talent i powróć do głównego holu. Znowu czeka cię walka z robotami. Po rozprawieniu się z nimi udaj się do Detention Wing. Po wejściu skręć w prawo, gdzie napotkasz strażników. Porozmawiaj z nimi i pokaż swoją odznakę. Pójdź dalej, a następnie skręć w prawo na mostek. Za mostkiem wejdź do małego pokoiku po lewej i wciśnij przycisk, który otworzy ogromne stalowe drzwi. Przejdź przez nie i zejdź po rampie na dół do rzędu cel. Porozmawiaj ze wszystkimi więźniami i przeczytaj ich myśli. W czasie rozmowy z Jarredem zaoferuje ci on kartę magnetyczną, dzięki której dostaniesz się do Joan Aiken. Musisz mu tylko pomóc uciec. Otworzy on też skrzynkę na końcu korytarza. W skrzynce tej możesz pstryknąć przycisk i wyłączyć blokadę cel. Jednocześnie włączy się alarm, co spowoduje, że pojawią się strażnicy. Więzień siedzący naprzeciwko Jarreda zabije go i rzuci się na ciebie. Szybko go zabij i uniknij rzuconego przez niego Demonstrike'a. Zabierz kartę magnetyczną i wbiegnij do celi. Użyj Fireballa, aby rozwalić ścianę, za którą jest tunel. Pójdź tunelem do końca i rozwal tam beczki tarasujące dziurę w ścianie prowadzącą do pomieszczenia kontrolnego. W środku jest kilka robotów, w tym dwa w zielonych skrzyniach. Zniszcz najpierw te skrzynie, a dopiero potem roboty. Następnie przesuń skrzynię, która jest w rogu, dostaniesz się do pomieszczenia z dodatkową porcją Sanity. Wróć do pomieszczenia kontroli i użyj Haste. Potem przełóż wajchę, która otworzy drzwi do Deten-



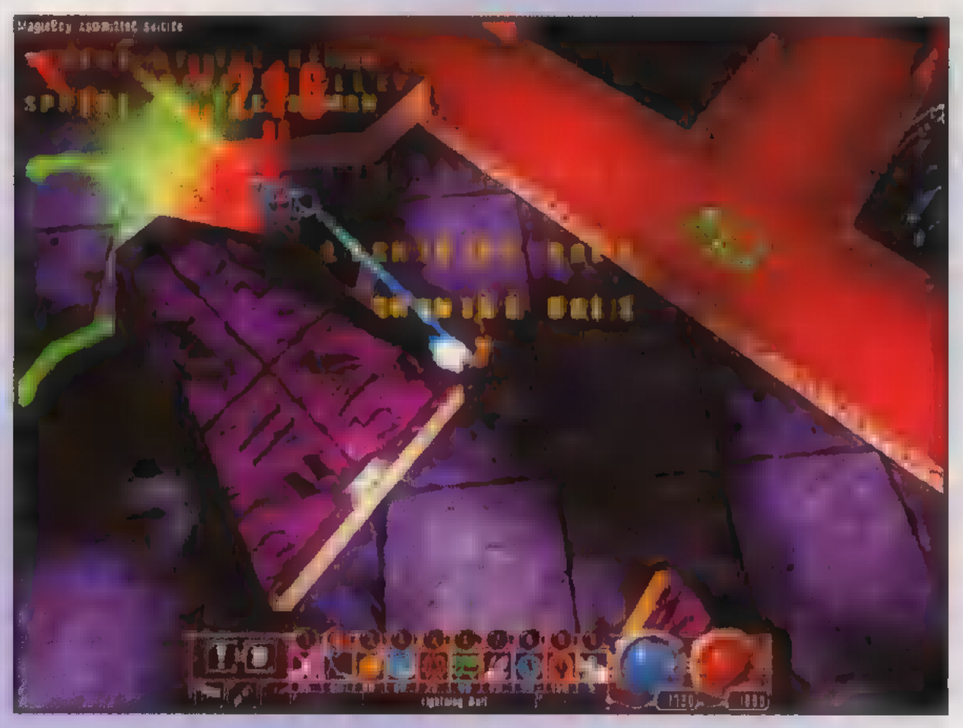
tion Wing, ale tylko na moment. Jeśli będziesz dostatecznie szybki, to zdążysz. Następnie wróć po raz ostatni do głównego holu i zmierz się z robotami. Po zabiciu ich udaj się do biura Joan Aiken. Przejdź przez sekretne wejście w regale z książkami i przy następnych drzwiach użyj karty magnetycznej. Jeżeli potrzebujesz trochę zdrowia lub Sanity, wejdź w drzwi po lewej. Tam znajdziesz to, czego potrzebujesz. Potem użyj Haste lub Invisibility, aby przedostać się dalej przez zabezpieczenia alarmowe. Przejdź obok dwóch pracowników i dalej do windy. Zjedź na dół i porozmawiaj z naukowcem. Wyłączy on pole siłowe prowadzące do wyjścia. Użyj Invisibility i omiń dwa kolejne czujniki, wejdź do windy i zjedź na dół na kolejny poziom.

Joan Aiken (Boss Level)

W zasadzie wisząca tutaj tabliczka mówi wszystko. Czeka cię ciężka przeprawa. Pierwszą lokację patrolują trzy roboty. Zniszcz je i przejdź przez drzwi z prawej. W tym pomieszczeniu jest dziewięć szklanych cylindrów oraz czerwona wiązka promieni. Twoim zadaniem jest wyłączenie owej wiązki. Aby tego dokonać, musisz zniszczyć wszystkie szklane cylindry, w których są psioniczne mutanty. Wbrew pozorom są to jednak niezbyt groźni przeciwnicy. Dwa lub trzy celne strzały załatwią sprawę. Po bitwie pozbieraj Sanity Serum oraz apteczki. Porozmawiaj przez telefon z Kiki Frost, która pracuje nad drogą twojej ucieczki. W następnej lokacji jest olbrzymi zbiornik. Drzwi po prawej są pilnowane przez straż, ale nie musisz z nimi walczyć. Strzel Fireballem w rurę na ścianie z tyłu. Zacznie się palić, co spowoduje, że przybiegną tutaj strażnicy. Ty w tym czasie okrąż zbiornik i wślizgnij się do środka. Jest tam Joan Aiken, która najwyraźniej nie jest zdziwiona twoim pojawieniem się. Po krótkiej wymianie zdań przystąpicie do walki. Na początek zmierzysz się z kilkoma przywołanymi przez Aiken Anubis Guard. Zabij ich, a następnie strzel kilka razy w olbrzymi mózg. Zniszczenie go spowoduje, że Aiken spłynie na dół ze swego piedestału. W ofensywie jest ona niezwykle groźna i dlatego cały czas bacz, aby mieć osłony. Pojawi się także kilka robotów, które uprzykrzą ci życie. Najlepszą bronią na panią Aiken jest Fan Of Blades. Niestety nie uda ci się jej zabić. Kiedy będzie porządnie pokiereszowana, przywoła swoich sługusów, a sama ucieknie tylnimi drzwiami. Zabij przeciwników, wciśnij przycisk na ścianie po prawej, a otworzy się dwoje drzwi. Znajdziesz w otwartych pomieszczeniach Shield Break Talent, Clone Talent, Binary Grid Talent, Mummy's Revenge Talent oraz apteczki i Sanity Serum. Przejdź przez następne drzwi i porozmawiaj z Kiki Frost, która da ci instrukcję, jak znaleźć parking i czekający na nim samochód. Skręć w prawo na pierwszym skrzyżowaniu korytarzy, skręć w lewo przy trzecich drzwiach i przejdź przez nie.

Professor Krebspawn's House

Ten poziom jest podobny do Aiken Pharmaceuticals. Musisz się dużo nałazić i nasłuchać, ale jest tu również kilka ciężkich zagadek i ukrytych talentów. Podejdź do frontowych drzwi i zadzwoń trzykrotnie. Wejdź do foyer i być może uda ci się zobaczyć demona przemykającego przez następny hol. Jeśli go przeoczysz, nie martw się, spotkasz go później. Przypatrz się obrazom i skieruj swe kroki do zamkniętych drzwi, gdzie spotkasz się z profesorem. Pogadaj z nim, a następnie pójdź za nim do następnego pokoju. Porozmawiaj z nim jeszcze przez moment, po czym profesor zejdzie na dół do holu. Najpierw skieruj swe kroki do biblioteki i znajdź wysuniętą książkę na lewo od drabiny. Popchnięcie jej otworzy sekretny pokój za holem. Pójdź tam i weź Inferno Glyph. Potem podejdź do maszyny, która jest na lewo od drzwi, którymi wszedłeś. Przyciśnij guzik, a na stole w foyer pojawi się Glyph. Pójdź tam i weź Star Shower Glyph. Zejdź na dół do holu, gdzie ponownie spotkasz się z profesorem. Idź za nim i rozmawiaj. Spójrz na przerażający obraz, czy ten facet nie przypomina ci kogoś z innej gry? Wejdziecie do sali balowej, w której możesz ujrzeć wspaniały fortepian. Przejdź z profesorem przez następny długi korytarz (na zewnątrz możesz ujrzeć kolejnego demona), ciągle prowadząc konwersację, aż dojdziecie do pokoju ze szklanymi skrzyniami. W tym momencie profesor zostanie zawołany do telefonu. Teraz możesz trochę pomyszkować. Wejdź do następnego pomieszczenia i przyjrzyj się nutom leżącym koło statuy na prawo od wejścia. Jeżeli nie znasz się na nutach, to masz prawdziwego pecha, bo będziesz potem musiał zagrać ów fragment muzyki. Ale to za jakiś czas, bo na razie profesor zamknął drzwi prowadzące do sali balowej i fortepianu. Wejdź zatem do następnego pokoju i przyjrzyj się obrazom na ścianie, ale nie dotykaj ich! Przeczytaj to, co jest napisane na kartce papieru, i zanotuj kluczowe zwroty. Są to illusion, storms, fires, truth, sun, death, demonology, science. Teraz musisz dopasować słowa do obrazów. Nie jest to zbyt trudne I sobie sam poradzisz. Po ułożeniu łamigłówki zyskasz ukryty pod szklaną skrzynką Fists Of Lightning Talent. Wróć do poprzedniego pokoju. Akurat powróci profesor I będziecie kontynuować rozmowę. Profesor zaprosi cię na zewnątrz. Przechodząc przez salę balową możesz zagrać na fortepianie. Jeżeli zagrasz poprawnie melodię, to w holu pokaże się zdrowie. Nie musisz zatem, prawdę mówiąc, wysilać się i udowadniać, że potrafisz grać. Rozmawiając z gospodarzem dotrzesz do wejścia prowadzącego do podziemi i następnego poziomu.



Catacombs

Odwykłeś już od walki? To radzę ci się przygotować na poważne zmagania z bardzo uciążliwymi kreaturami. Rozpoczniesz ten poziom w dużym pomieszczeniu z pentagramem na środku i czterema wyjściami. Każde z nich jest oznaczone dziwnym symbolem. Najpierw przejdź przez drzwi z symbolem przypominającym nakładające się na siebie cyfry dziewięć i sześć. Porozmawiaj przez telefon z Kiki Frost, kiedy znajdziesz się w lokacji pełnej bulgoczącej lawy. Zaraz potem zmierzysz się z pierwszym demonem. Polecam użyć Laser Talent, ale jeśli masz przed sobą kilka zgrupowanych celów, to skorzystaj z Fists Of Lightning. Po zabiciu kreatur wejdź do windy na końcu lokacji. Naciśnij guzik, wjedź na górę i tam skręć w prawo. Porozmawiaj z więźniem w celi i zaoferuj mu pomoc w ucieczce. Dźwignia otwierająca celę znajduje się na końcu korytarza, ale najpierw powinieneś otrzymać rozkazy. Wróć do windy i pójdź korytarzem w stronę, gdzie jeszcze nie byłeś. Ponownie natkniesz się na kilka demonów. W końcu dotrzesz do platformy z dziwnymi symbolami. Ta układanka na szczęście nie jest trudna. Masz cztery przyciski i cztery rzędy symboli, do których dopasowane są jakieś liczby. No to do roboty. Po zakończeniu łamigłówki wróć i uwolnij więźnia. Pogadajcie przez chwilę i pozwól mu pójść własną drogą. Otwórz następnie wszystkie cele i przejdź przez tylne drzwi do wielkiego pomieszczenia. W drzwiach celi pojawi się kilka demonów. Zabij je wszystkie i weź pierwszy z pięciu Demon Stone, których potrzebujesz, aby skompletować pentagram w głównym pomieszczeniu. Wróć do niego, zabijając po drodze wszystkie napotkane demony. Po dotarciu na miejsce automatycznie włożysz kamień na swoje miejsce. Zdobycie drugiego kamienia przyjdzie ci łatwiej, ▮ może tylko mi się tak wydaje? Na samym początku dopadną cię trzy diabły, chociaż możesz uniknąć walki z nimi. I właśnie takie rozwiązanie polecam, gdyż można je stosunkowo łatwo pokonać, ale po co tracić energię? Dopiero w chwilę potem zmierzysz się z demonami. Na twojej drodze są także porozrzucane Glyphs, więc jeśli masz mało energii, korzystaj z Reveal. Potem zabierz drugi Demon Stone, wróć i umieść go w pentagramie. Zdobycie trzeciego kamienia przyjdzie ci jednak z niemałym trudem. Dlatego lepiej, abyś często zapisywał stan gry. Przede wszystkim musisz przebyć dwa pierwsze hole z jak najmniejszym ubytkiem zdrowia. Ten odcinek drogi pokonaj powoli i ostrożnie, rozglądając się cały czas. Może uda ci się uniknąć ognia? Jeśli tak, to dojdziesz do przestronnej lokacji z dołem pełnym lawy I parą schodów. Wciśnij guzik pomiędzy schodami, ▮ otworzą się drzwi po drugiej stronie dołu z lawą. Tam właśnie jest trzeci Demon Stone! Wejdź na górę po obojętnie których schodach i wciśnij guzik znajdujący się pomiędzy celami. Otworzy to wszystkie czworo drzwi. Zabij demona i diabła czających się w dwóch celach i naciśnij wszystkie cztery guziki (po jednym w każdej celi). Nad dołem z lawą pojawi się kawałek mostu. Powtórz dokładnie tę samą czynność na górze drugich schodów. Gdy pojawi się cały most, przejdź po nim. Nie spiesz się jednak, bo kamera trochę dziwnie się obraca I możesz wylądować w lawie. Po drugiej stronie weź trzeci kamień oraz Sanity Serum i apteczki. Wracając natkniesz się na drugiej stronie na diabły i demony. Zabij je i szybko skieruj się do ciemnego kąta po lewej. Użyj talentu Reveal na tym koncie i pchnij odznaczający się kawałek muru. Otworzy się sekretny pokoik w którym jest Summon Fire Efreet Talent. Zaprawdę wspaniała zabawka, ale nie używaj jej na tym levelu. Demonom I diabłom i tak nic tym nie zrobisz. Wróć teraz do pomieszczenia z pentagramem, uważając jednak na płomienie po drodze. Przed wejściem do ostatnich drzwi porozmawiaj z Kiki Frost. Po wejściu pokonaj demona czającego się na pierwszej z platform. Później użyj Levitate, aby przelecieć nad lawą. Tylko przelatuj z platformy na platformę, gdyż zbyt długi lot może zakończyć się w lawie. Po pokonaniu lawy skręć w prawo, przejdź po platformach, a potem skieruj się w lewo. Zabij kolejnego demona I podążaj dalej korytarzem, omijając płomienie i demony. Po pokonaniu diabła i demona zyskasz Sphere Of The Demon Talent. Potem wejdź do windy, dojedź do następnej lokacji, gdzie powita cię spory tłumek diabłów i demonów. Pozabijaj je wszystkie i wejdź na górę po schodach. Przejdź przez drzwi - znajdziesz się w labiryncie. Twoim zadaniem jest wciśnięcie wszystkich czterech guzików rozmieszczonych w rogach labiryntu, co sprawi, że otworzą się drzwi. Niestety, w żaden sposób nie potrafię opisać, jak masz iść w tym labiryncie. Opis typu: "prawo, lewo, prosto, lewo..." nie ma najmniejszego sensu. Musisz poradzić sobie sam, ale nie jest to zbyt trudne. Po drugiej stronie labiryntu zabij diabła i demona, po czym wejdź na górę po schodach i weź czwarty Demon Stone. W tym momencie pojawią się trzy zaalarmowane diabły, które powinieneś zabić przed powrotem do labiryntu. Jeden z zabitych upuści Primordial Ooze Talent, więc nie zapomnij go zabrać. Po przebrnięciu przez labirynt na drodze do jeziorka z lawą czeka cię zabawa z kilkoma demonami i diabłami. Potem jeszcze przeprawa przez platformy i jesteś z powrotem przy pentagramie. Chyba brakuje jednego Demon Stone? Ale akurat teraz zadzwoni do ciebie koleś, którego wcześniej uwolniłeś. Znajduje się on w drugim rejonie i wygląda na to, że ma piątą część pentagramu. Pech cię

jednak nie opuszcza, bo zanim ci go da, zostanie zabity przez demona. Skończ zatem z tym wrednym demonem (jak mniemam, sam wpadłeś na to, gdzie masz dotrzeć?) i zdobądź Demon Key. Powróć z nim do głównego pomieszczenia i dalej skieruj swe kroki do ostatnich drzwi, w których byłeś (to te z labiryntem). Musisz teraz dotrzeć do centralnej platformy i użyć Demon Key na skrzynce. W efekcie tego czynu pojawi się piąty, ostatni Demon Stone. Zabierz go, zabijając po drodze pilnujące go trzy demony. Wróć do głównego pomieszczenia, a zjawi się Golgotham. Oczywiście w celu przetestowania twoich nowo nabytych umiejętności. Przywoła potwory ze wszystkich poprzednich poziomów i, prawdę mówiąc, możesz mieć olbrzymie kłopoty. Kiedy je jednak pokonasz, będziesz mógł włożyć ostatni kamień do pentagramu. Otworzą się sekretne drzwi. Przejdź przez nie i porozmawiaj z Kiki Frost, zanim wejdziesz na schody prowadzące do wyjścia z katakumb.

Elijah Krebspawn (Boss Level)

Wylądujesz z powrotem w domu profesora. Przejdź przez kuchnię i jadalnię, skręć w prawo. Zlokalizuj obraz ukrywający przejście do pokoju z teleporterem w rogu. Wejdź tam, stań w teleporterze i przenieś się na miejsce jednej z najcięższych układanek. Oto zasady tej arcytrudnej układanki. Twoim podstawowym zadaniem jest umieszczenie klocków z symbolami księżyca i błyskawicy na odpowiednie miejsca. Oprócz nich znajdują się tutaj również cztery inne klocki, które mogą ci pomóc lub przeszkodzić w tej czynności. Każdy wypchnięty za krawędź klocek wraca na miejsce, w którym stał na początku. No to do roboty! Po zakończeniu układania klocków na środkowym piedestale pojawi się szukany artefakt. Zjawi się również sam Krebspawn. Zaoferuje ci on artefakt, jeśli zdasz malutki test. Na podłodze ułoży kafelki i każe ci strzelić w odpowiednie kafelki. Oczywiście po udanym strzelaniu wycofa się z umowy i będziesz musiał się z nim zmierzyć. To trudniejszy przeciwnik, niż by się wydawało z wyglądu. Najlepszą taktyką jest atak I to natychmiastowy. Zasyp go gwałtownym ogniem, nie daj mu chwili wytchnienia i sposobności, aby przywołał demony lub diabły. Kiedy spadnie z półki jakieś osiem razy, umrze. Pozostawi po sobie całkiem sporą kolekcję talentów: Summon Lesser Winged Demon Talent, Demon Strike Talent, Demon Rift Talent I Shield Of Demonology Talent. Pozbieraj je, a także zdrówko i Sanity Serum. Wyjdź z domu i odleć helikopterem.

Dead City

Wylądujesz w jakiejś alejce. Dysponujesz swoimi talentami, ale niestety nie masz przy sobie żadnego ekwipunku. Będziesz musiał sobie tym razem poradzić bez ciągłych telefonów od Kiki Frost. Jesteś zdany na samego siebie. Pójdź alejką, skręć w prawo, lewo i jeszcze raz w prawo. Porozmawiaj z osobnikiem na rogu, jeśli masz na to ochotę. Kiedy wejdziesz na ulicę naprzeciw kościoła, ujrzysz policjantów z oddziałów SWAT walczących z grupką zombi. Pomóż mundurowym zabić umarlaków. Najlepszą bronią w walce z nimi jest Laser Talent i Lightning Strike. Ten drugi działa lepiej, jeśli jesteś otoczony przez sporą liczbę zombi. Uważaj zwłaszcza na Purple Zombie, bo dysponują one śmiertelnym Death Head. Polecam użycie przeciwko nim Lesser Shield Of Reflect, która to osłona odbije ich ataki. Stracisz mało Sanity, a zadasz duże straty. Zombie z reguły padają po trzech strzałach laserem lub dwóch trafieniach Death Head. Przejdź na tył kościoła I wejdź w alejkę pomiędzy budynkami. Kiedy ponownie znajdziesz się na ulicy, skręć w lewo i porozmawiaj z rannym oficerem. Zaproponuj mu swoją pomoc. Oficer poprosi cię, abyś odnalazł apteczkę, którą zgubił gdzieś w okolicy. Dojdź do skrzyżowania i skręć w lewo. Jest tam grupka zombi zgromadzona wokół owej apteczki. Zabij umarlaków, weź apteczkę i wróć do oficera. Policjant podziękuje i da ci klucz do wrót wieńczących pobliskie schody. Pójdź znowu do skrzyżowania, przy którym znalazłeś zagubioną apteczkę, ale tym razem skręć w prawo. Zabij tam kilka kolejnych umarlaków i wejdź na górę po schodach na końcu drogi. Przejdź przez kilka kolejnych drzwi, zabijając po drodze kilka grupek umarlaków. Potem zejdź na dół po stopniach i porozmawiaj z facetem, który poprosi cię o pomoc. Skieruj swe kroki w lewo i zabij grupę zombi. Wróć do tego faceta i znowu z nim porozmawiaj. Zaproponuje ci Deck Of Death Glyph, który weźmiesz z olbrzymią radością. Pójdź korytarzem koło oszklonej windy aż do wyjścia na ulicę, gdzie patę-

ta się grupka umarlaków. Zabij je wszystkie i podejdź do dużej szczeliny w ulicy. Przeleć nad nią używając Levitate i pogadaj z oficerami stojącymi przy drzwiach z prawej. Będą chcieli od ciebie odznakę, ale ponieważ jej nie masz, podaj im nazwisko szefa oraz swoje namiary. Wkrótce sprawa się wyjaśni i otrzymasz od policjantów klucz do windy. Przeleć z powrotem nad szczeliną w ulicy i pokonaj kilka nowych umarlaków, które pojawiły się na miejscu zabitych. Pójdź w dół ulicy i skręć w prawo, znajdziesz oszkloną windę, na której użyjesz klucza. Wjedź na górę i skręć na lewo, gdzie napotkasz uliczny gang. Po krótkiej dyskusji skop im tyłki swoim ulubionym talentem. Potem dojdź do złamanej balustrady i przeleć, używając Levitate, do skrzyni zawierającej Sanity Serum. Uważaj przy tym na dwa Purple Zombie stojące po drugiej stronie. Użyj osłony, aby je zabić. Przeleć na sąsiedni dach i zlokalizuj żółtą skrzynię w alejce. Wyląduj na tej skrzyni. Kryje się tam Red Zombie, który dysponuje śmiertelnym Hands Of The Dead. Strzelaj do niego laserem z góry skrzyni, dzięki czemu umarlak cię nie trafi. Gdy go zabijesz, zleć na dół i weź pozostawiony talent. Przejdź przez otwarte wrota i wejdź na duży dziedziniec, gdzie czeka na ciebie sam Golgotham. Po milutkiej konwersacji zmyje się, ale pozostaną jego sługusy. Ciężka będzie to przeprawa, bo potwory są dobrze uzbrojone i odporne. Najlepszym wyjściem jest użycie Lightning Strike. Staraj się trafić nim w kilku wrogów jednocześnie. Po zabiciu ich wrota staną otworem I będziesz mógł wyjść na ulicę. Zabij umarlaków czających się na zewnątrz dziedzińca, a później skręć w lewo. Na lewo ujrzysz wielkie wejście do czegoś, co przypomina świątynię. Jest tutaj także sporo zombi, rozwal je przy użyciu Lightning Strike. Później pójdź na wprost i skręć w lewo pomiędzy budynki, a wyjdziesz na kolejną ulicę. Pójdź w prawo, podejdź do blokady drogowej i porozmawiaj z oficerami. Brak odznaki ponownie okaże się problemem, ale po chwili wszystko się wyjaśni. Pogadaj z policjantami przy furgonetce, a potem pójdź w dół ulicy, która prowadzi do nabrzeża. Tam będziesz asystował agentowi Strassburgnowi w jego pogoni po rzece.

Waterfront

Przejdź na drugą stronę wrót i pozabijaj członków ulicznego gangu uzbrojonych w pistolety i shotguny. Pojedynczy strzał z lasera wystarczy. Potem wejdź na górę po schodkach na drewniany chodnik i dojdź nim do dziedzińca, na którym spotkasz pierwszego Zombie Master. Ten koleś jest naprawdę niebezpieczny! Nie tylko potrafi przywoływać inne umarlaki, ale także może cię sparaliżować i używa śmiercionośnego Pit Of Venom. Dlatego najpierw zajmij się nim, a nie przywoływanymi umarlakami. Dopiero kiedy go zabijesz, weź się za pozostałe zombi. W Zombie Master strzelaj Ligtning Strike, ponieważ oberwie nie tylko on, ale też i jego podwładni. Po zabiciu jego i armii umarlaków zyskasz Shield Of Death Talent. Później podejdź do budynku z tablicą z napisem "Ring Buzzer For Assistance". W środku jest twój telefon komórkowy. Przyciśnij guzik domofonu i pogadaj z niegrzeczną osobą w środku. No cóż, wrócisz po telefon później. Tymczasem pójdź w dół ścieżki, aż dojdziesz do owalnego dziedzińca, gdzie czeka na ciebie kolejne wyzwanie pod postacią Zombie Master. Jeśli go zabijesz, otworzą się wrota. Przejdź przez nie i pomóż facetowi walczącemu o życie. Dwa strzały z lasera i facet jest uratowany. Zaraz ucieknie on w kierunku, z którego przyszedłeś. Pójdź za nim. Zatrzyma się on przy wejściu na ten poziom. Porozmawiaj z nim, a otrzymasz od niego dużą apteczkę. Wróć do miejsca, gdzie go uwolniłeś, i pójdź w prawo. Zauważ, że są tutaj dwie wnęki z lewej. Zapamiętaj ten szczegół, gdyż później pojawią się w tym miejscu umarlaki. Przejdź przez drewniany mostek, zwracając przy okazji uwagę na wyłamany fragment barierki. Za mostem skręć w prawo i porozmawiaj ze strażnikiem, który będzie miał pewne wątpliwości co do twojej tożsamości. Potem pogadaj z robotnikiem stojącym przy studzience ściekowej. Spyta się on między innymi, czy pomożesz mu otworzyć studzienkę ściekową. Wróć na most i przeleć, używając Levitate, przez ową dziurę w barierce. Na drugiej stronie są zamknięte drzwi, przy których należy wstukać kod. Wklep kod 1522 i wejdź do środka. Przekręć tutaj zawory i przeleć z powrotem na mostek, a później udaj się do miejsca, gdzie spotkałeś robotnika. Otrzymasz klucz, z którym powinieneś wrócić do budynku, w którym znajduje się twój telefon komórkowy. Natkniesz się na dużą hordę zombi. Pokonaj je i kontynuuj swoją wyprawę po telefon. Po dotarciu na miejsce automatycznie użyjesz klucza do drzwi. Po lekcji udzielonej niemiłemu panu złap za telefon. Ciekawe, kto do ciebie dzwonił? Pięć z ośmiu wiadomości jest od Kiki Frost. Zadzwoń do niej! Później jeszcze raz udaj się na most. Po drodze po raz kolejny czeka cię walka z umarlakami. Po przejściu przez most skieruj się ponownie w prawo i porozmawiaj ze strażnikiem przy bramie. Tym razem nie będzie on sprawiał kłopotów i otworzy bramę. Za nią jest kolejny Zombie Master i jego pocieszna banda. Rozwal całą gromadę i wejdź na plac zabaw, gdzie atakowanych jest kilku cywilów. Postaw pomiędzy nimi zasłonę i zabij umarlaki. Cywilów w zasadzie nie musisz ratować, zatem nie bierz sobie do serca, jeżeli zginą. Przejdź przez bramę i pomóż chłopakom ze SWAT w potyczce z zombi. Porozmawiaj z nimi (gliniarzami, a nie umarlakami, rzecz jasna), a otrzymasz dużą porcję zdrowia. Później pójdź w lewo do amfiteatru. W tej chwili zadzwoni telefon i odbędziesz rozmowę z tajemniczym agentem. Podejdź do schodów, a ponownie zjawi się Golgotham. Ciężki to bój, ale myślę, że za pomocą Lightning Strike sobie poradzisz. Oczywiście w czasie bijatyki Golgotham ucieknie, więc po zabiciu jego podwładnych wyjdź z amfiteatru przez tylne drzwi. Porozmawiaj z Kiki Frost i pójdź w prawo, a dalej po schodach do wyjścia na ulicę. Zamień kilka zdań ze strażnikiem przy bramie. Nie będzie chciał cię puścić dalej bez odznaki. Pójdź w dół ulicy i znajdź w ślepej uliczce umarlaka pilnującego twojej odznaki. Zabij go, zabierz odznakę oraz apteczkę i wróć

do wrót. Pokaż odznakę służbiście i przejdź przez otworzone wrota. Dalej idź w dół ulicy. Porozmawiaj z kolejnymi wartownikami, którzy nawet nie zapytają cię o odznakę. Przyjrzyj się stojącym obok drewnianym słupom. Obróć się w prawo i strzel w trzeci słup od lewej. Wróć do amfiteatru, przy którym teraz znajdziesz nowy talent - Demonstrike Glyph. Potem wróć na główną ulicę, skręć w lewo - wpadniesz na Strassburgha i jego zespół. Porozmawiaj z nimi i pójdziecie razem do zwodzonego mostu. Zostaniesz wyznaczony do opuszczenia mostu i dostaniesz od Strassburgha Bridge Access Card. Pójdź w dół alejki, ■ potem w prawo zabijając po drodze kilka umarlaków. Kiedy znajdziesz się koło wodospadu, musisz użyć Telekinesis, aby przełożyć wajchy i przyciągnąć platformę. Wejdź na nią i wciśnij guzik. Potem użyj otrzymanej od Strassburgha karty, aby opuścić most. Następnie użyj Levitate, aby przelecieć nad dziurą. Kiedy odnajdziesz zamknięte wrota, zaskoczą cię trzy Zombie Master. Wygląda na to, że przyszedł czas, aby polec na polu chwały. Nic bardziej mylnego. Na twoje szczęście zjawi się Strassburgh ze swoim oddziałem. Zombie Master zajmą się nimi, a ty w tym czasie powróć do miejsca, gdzie opuściłeś most zwodzony. Wejdź na platformę i użyj guzika. Jak pech, to pech! Pójdzie w tym momencie bezpiecznik. Znowu musisz wracać. Tym razem do miejsca, gdzie Strassburgh i jego podwładni kończą swój żywot. Przebiegnij do budynku naprzeciwko wrót.

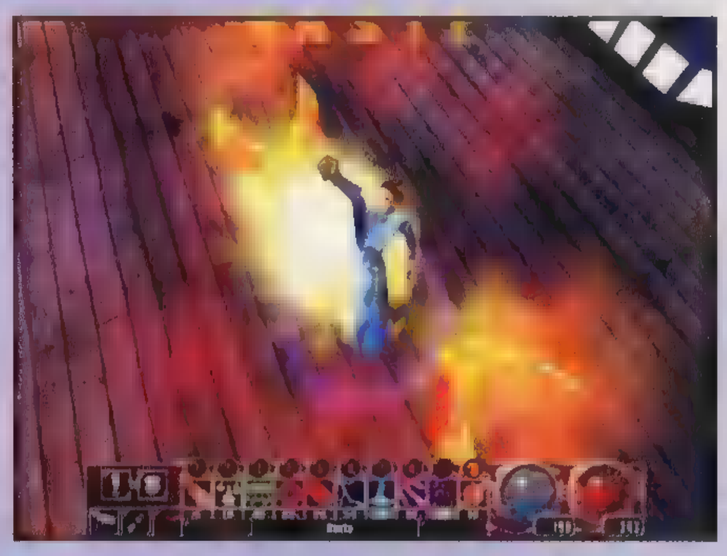
W środku jest bezpiecznik, ale, jak na złość, w tym momencie zatrzasną się drzwi i zostaniesz zmuszony do walki z umarlakami. Jeśli ich pokonasz, to drzwi staną otworem. Powróć do platformy, włóż bezpiecznik na miejsce i używając Telekinesis przeleć na drugą stronę. Wróć do mostu zwodzonego, walcząc po drodze z umarlakami. Przejdź przez most i wejdź do magazynu. Zabierz stamtąd Lightning Bolt Talent i przygotuj się, aby użyć go na Zombie Master, który czai się pomiędzy skrzyniami. Zabij go, zanim zdąży on przywołać umarlaki. W labiryncie skrzyń zostaniesz dopadnięty przez zbirów, ale nie są oni dla ciebie żadnym zagrożeniem. Zabij ich i przejdź przez wrota. Idź cały czas przed siebie, aż dotrzesz do rampy prowadzącej na duży statek. Drogę zastąpi ci sam Bone Priest. Przywoła on całą bandę opryszków, których musisz oczywiście zabić. Jeśli ci się to uda, wejdź na statek, znajdując po drodze swoją spluwę. Przygotuj się do bitwy...

Bone Priest (Boss Level)

Po wejściu na statek przestudiuj jego mapkę, aby dowiedzieć się, gdzie znajduje się górny pokład oraz przycisk włączający Solar Panels. Możesz także połazić po statku, ale nie ma to większego sensu. Proponuję, abyś udał się od razu na rufę, gdzie w sterowni jest Adjani. Porozmawiaj z nim. W wyniku rozmowy wpadnie on w szał. Po chwili teleportuje się na skrzynię mniej więcej pośrodku rufy. Pokonanie go jest w miarę łatwe, jeśli użyjesz następujących talentów: Laser, Lightning Bolt, Star Shower i Telekinesis oraz osłon, jakie uważasz za najbardziej skuteczne. Nie zapomnij uaktywnić właśnie tych talentów na swoim panelu. Obok miejsca, gdzie znajduje się Adjani, jest przycisk, który musisz nacisnąć, aby uaktywnić Solar Panels. Najpierw przy użyciu Telekinesis odrzuć Adjaniego od guzika, ■ następnie postaw zasłonę i wciśnij przycisk. Uruchom wszystkie pięć Solar Panels i ustaw je na "hot". Musisz być jednak przy tym bardzo szybki. Potem walnij Adjaniego za pomocą Lightning Bolt. Zabij plączące się w pobliżu umarlaki i pobiegnij za Adjanim na drugą stronę statku. Tutaj powtórz wszystkie poprzednie czynności i kiedy Adjani zostanie osłabiony, wypal do niego Star Shower i popraw Lightning Bolt. Adjani ponownie zwieje na rufę. Tym razem jednak Solar Panels są włączone, więc od razu zasyp go Star Shower i Lightning Bolt. Pozbieraj pozostawione przez niego talenty: Hands Of The Dead, Summon Zombie, Pit Of Venom oraz porcje Sanity Serum i apteczki. Wejdź do motorówki opuszczanej przy burcie i porozmawiaj z Kiki Frost, a później przełóż wajchę, co spowoduje, że motorówka opuści się na wodę. Popłyń do Power Station, czyli elektrowni.

Power Station

Wyjdź z motorówki i przygotuj się na kolejne spotkanie z "wujkiem" Golgothamem. Tradycyjnie przywoła on całą armię złych charakterów i opuści teren bitwy. Po zabiciu wrogów możesz rozpocząć poszukiwania wejścia do elektrowni. Drzwi frontowe są zniszczone, więc pójdź w lewo przez wrota, gdzie znajdziesz rozwalony most. Przeleć nad dziurą w nim i otwórz drzwi po prawej. Pójdź w prawo, ■ później w lewo, aż dojdziesz do recepcji i holu z lewej. Porozmawiaj z pracownikiem elektrowni, który powie, że te wszystkie zniszczenia są dziełem Abla. Wejdź do holu i, jeśli chcesz, porozmawiaj z rannym pracownikiem. Cztery biura w holu są otwarte, ale nie ma w nich kompletnie nic. Przejdź się do końca holu (obok dystrybutora z wodą) i skręć w prawo. Przejdź przez drzwi i idź dalej korytarzem aż do zdemolowanego miejsca. Jeśli dobrze poszukasz, to w rogu znajdziesz przycisk. Użyj Telekinesis, aby go wcisnąć. Możesz równie dobrze, używając Levitate, przelecieć nad dziurą i go przycisnąć, ale stracisz przez to więcej Sanity. W wyniku wciśnięcia przycisku otworzą się drzwi w lokacji, gdzie rozmawiałeś z pierwszym pracownikiem. Wróć się i przejdź przez nie. Skręć w lewo i zejdź po kilku schodkach. Porozmawiaj przez telefon z Kiki Frost, a potem przejdź przez drzwi. Spotkasz się tam ze stojącym na wyższym balkonie Ablem. Zakończy on tę rodzinną pogawędkę wysadzeniem korytarza, a ty oglądniesz sobie teraz filmik pokazujący Bobby'ego ukrytego w jakimś budynku. Potem ujrzysz Caina i walące się na niego ściany. Nastąpi powrót do gry i niespodzianka! Przez jakiś czas będziesz sterował Bobbym. Opuść pomieszczenie i za drzwiami pójdź w lewo. Idź cały czas przed siebie, dopóki nie znajdziesz dużego pomieszczenia z kwasem. Podejdź ostrożnie do basenu z ową żrącą substancją i użyj Reveal, aby ujrzeć niewidzialne platformy nad zbiornikiem. Wejdź na pierwszą platformę i przesuń się na środek basenu. Tam użyj ponownie Reveal, a ujrzysz drugą poruszającą się platformę. Kiedy obie się złączą, przeleć na drugą stronę i wyjdź z tego pomieszczenia. Gotowy do przebycia kolejnego labiryntu? Nie martw się, nie jest on aż taki trudny. Musisz odnaleźć cztery płyty, po stanięciu na których zostaną wyłączone pola elektryczne w holu. Pamiętaj także, że w każdej chwili możesz rozpocząć pokonywanie labiryntu od początku. Po dotarciu na drugi koniec labiryntu wyjdź z niego przez drzwi i porozmawiaj z Tedem. Później rusz w dół holu do następnego pomieszczenia. Tym razem układanka nie jest uciążliwa. Użyj Reveal, aby ujrzeć kilka niewidzialnych platform. Twoim zadaniem jest dostać się na podłogę z prawej strony od wejścia. Po pokonaniu platform i dotarciu na miejsce wciśnij guzik, co otworzy drzwi. Przejdź przez nie i zejdź na dół po schodach do kolejnego pomieszczenia. Zignoruj pracownika i wejdź na górę po schodach naprzeciwko, potem skręć w prawo i znajdziesz się już w pobliżu Caina. Skręć w lewo i użyj Repolusion Talent. Dzięki niemu łatwo zjedziesz w dół. Wciśnij guzik, aby otworzyć drzwi w pomieszczeniu, gdzie był pracownik. Wróć tam (teraz już tam nie ma pracownika), skręć w prawo i zejdź na dół po schodach. Idź korytarzem tak długo, aż znajdziesz pokój z obracającymi się cylindrami. Ponieważ dalsza droga jest niemożliwa, musisz skorzystać z cylindrów, aby dostać się na drugą stronę. Nie jest to takie trudne, jak się z początku wydaje. Po dotarciu na drugą stronę obróć się w lewo, zejdź na dół holu i skieruj się ponownie w lewo. Natkniesz się przy wentylatorach na Teda, z którym się ździebko posprzeczasz. Wejdź do sterowni i wciśnij trzy przyciski, aby wyłączyć wentylatory. Teraz wykonując zygzaki możesz pokonać dalszą część pomieszczenia. Po jego drugiej stronie użyj Telekinesis, aby wcisnąć guzik i w ten sposób wyłączyć pole elektryczne w holu, z którego tutaj przyszedłeś. Jednocześnie zauważysz talent, ale pozostaw go na swoim miejscu, weźmiesz go później, grając już jako Cain. Wróć tymczasem do holu, ■ później wejdź do pomieszczenia z buchającymi parą otworami wentylacyjnymi. Usłyszysz Caina za drzwiami, ale na razie nie będziesz go mógł uratować. Pojawi się bowiem Abel i zostaniesz zmuszony z nim walczyć. W zasadzie walka ta będzie jednostronna, bo nie możesz go zranić swoimi talentami. Dlatego zwab go w pobliże otworu wentylacyjnego, użyj Telekinesis, aby przełożyć wajchę, i podpal Abla. Potem skorzystaj z Push, aby go odrzucić. Koleś się wkurzy i będzie starał się ciebie dopaść. W odpowiedniej chwili użyj Telekinesis, a uda ci się go zranić. Możesz również użyć Repulsion, aby rzucić go na otwór wentylacyjny. Zraniony Abel zdenerwuje się jeszcze bardziej i zacznie miotać Lightning Bolt. Nie zapomnij jednak, że Cain potrzebuje twojej pomocy. Stań więc przed panelem sterowania i kiedy strzeli Abel, uchyl się. Panel zostanie zniszczony, ■ Cain uwolniony. Abel błyskawicznie wepchnie Caina z powrotem do pokoju i ucieknie zabierając Bobby'ego i Teda. Ponownie grasz Cainem, więc wyjdź z pomieszczenia i rozejrzyj się. Pójdź do holu z wentylatorami, omijając przeszkody tak jak Bobby, i użyj Levitate, aby wziąć Wave Of Repulusion Glyph (pamiętasz, jak pisałem, abyś go nie ruszał?). Potem wróć na miejsce bitwy i opuść je w ten sam sposób, co Abel i chłopcy. Zejdź na dół holu i wejdź do pokoju, w którym znajdziesz... aż sześć talentów! Są to Wave Of Repulusion Talent, Shield Of Truth Talent, Dispel Talent, Electrical Storm Talent, Lightning Strike Talent i Electrical Storm Glyph. Porozmawiaj z Kiki Frost i przejdź przez drzwi na następny poziom.



Meat Plant

Przejdź przez drogę i podejdź do zagrody. Porozmawiaj tradycyjnie z Kiki Frost i otwórz wrota z prawej. Potem idź w dół, aż dojdziesz do stodoły. Przejdź przez nią I wejdź przez duże drzwi z lewej. Pogadaj z dwoma strażnikami, którzy nie będą chcieli cię puścić bez specjalnej przepustki od sierżanta Blaine'a. Podejdź do policyjnego samochodu, a potem do furgonetki należącej do SWAT. Blaine siedzi za stolikiem. Kiedy zapyta się, jak bardzo jesteś dobry, odpowiedz: "Damn Straight!", aby mu zaimponować. Wyśle razem z tobą oficera i tym sposobem dostaniesz się do środka Meat Plant. Ujrzysz tam oddział SWAT przy drzwiach wejściowych. Mundurowi najwyraźniej boją się umarlaków, więc pokaż im, że nie znasz uczucia strachu. Wejdź do środka i potem do góry po schodkach. Zajrzyj przez szybkę, a ujrzysz dużo martwych krów wiszących na hakach. Zabij zombi pożerającego oficera w rogu i przejdź przez drzwi z lewej. Pójdź korytarzem do miejsca, gdzie będziesz mógł spojrzeć w dół. Na lewo leży martwy gliniarz, a obok niego klucz. Jest tam również przycisk w ścianie, ale zajmiesz się tym później. Na razie pójdź dalej prosto i skręć w drzwi po prawej. Zabij kilku umarlaków i pójdź wzdłuż korytarzem. Odnajdziesz zamknięte drzwi, do otwarcia których potrzebujesz klucza. Zatem podejdź do otworu i zeskocz na górną skrzynię, a potem zeskocz po kolejnych skrzyniach na dół. Przejdź przez drzwi, ▪ znajdziesz się pod korytarzem, którym wcześniej szedłeś. Wdrap się na płot i użyj Telekinesis, żeby wcisnąć guzik, który otworzy drzwi. Wróć, przejdź przez drzwi do leżących zwłok i weź klucz. Po wejściu do stajni drzwi za tobą zatrzasną się, ale otworzą się drugie, z których wyskoczą trzy Butcher Bull. Te gigantyczne góry mięsa dysponują sporym arsenałem talentów. Najlepszą bronią przeciw nim jest atak laserami bądź błyskawicami oraz ciągłe poruszanie się. Kiedy już przemienisz je w górę parującego miecha, podnieś Imprison Talent i opuść to niemiłe pomieszczenie. Przejdź holem do drzwi, po przejściu przez które zobaczysz wiszące krowy. Przejdź przez pomieszczenie i wyjdź do holu. Skręć w prawo, potem w lewo, aż znajdziesz się ponownie w znajomo wyglądającym korytarzu. Odnajdź teraz zamknięte drzwi i użyj klucza, aby je otworzyć. Stań w wejściu i rozejrzyj się, zanim zaczniesz iść holem. Użyj Haste i rusz przed siebie, ▪ później przejdź przez drzwi z lewej. Jeśli nie wykonasz tego dostatecznie szybko, dopadnie cię Butcher Bull. W pomieszczeniu, do którego się dostaniesz, jest pełno krowich korpusów oraz kilka potworów do zniszczenia. Podobnie jest w następnym i dopiero w trzecim natkniesz się na kilka umarlaków obok rampy. Zabij je wszystkie, pamiętając przy tym, że osłony są najlepszą bronią przeciw Death Head. Potem przejdź przez drzwi w rogu pomieszczenia, znajdziesz się w miejscu, gdzie pakuje się mięso. Czeka tu na ciebie kolejna układanka. Najpierw jednak zabij umarlaka czającego się przy wejściu. Dopiero teraz weź się do roboty. Przede wszystkim pamiętaj, że najważniejszy jest czas. Z tego też powodu nie wahaj się korzystać z Haste. Więcej w tej kwestii nie mogę ci pomóc. Po przebyciu przez pomieszczenie znajdziesz drzwi, za którymi jest pokój wypełniony... hot-dogami! Zaraz po wejściu zostaniesz zaatakowany przez kilku umarlaków. Użyj osłony i po zabiciu zombi wejdź do holu. W rogu czai się kolejny zombi. Znajdź schody, a wtedy zadzwoń do ciebie rządowy agent. Po rozmowie zejdź na dół po schodach do holu, gdzie w rogach czają się kolejne umarlaki. Zabij je i przejdź przez drzwi. Rozejrzyj się, a ujrzysz talent nad drzwiami. Wejdź na górę po schodach i obróć się. Przypatrz się otworowi wentylacyjnemu po drugiej stronie holu. Do talentu możesz się dostać korzystając z Levitate I przelatując od jednej do drugiej z malutkich półek. Zabierz Summon Glyph Devil Talent. Teraz masz do wyboru zeskoczenie na dół i stracenie pięćdziesięciu punktów zdrowia lub użycie Levitate, wrócenie na schody i stracenie stu sześćdziesięciu punktów Sanity. Lepsze jest to pierwsze rozwiązanie, bowiem możesz sam się podleczyć dzięki Heal Talent. Wejdź do następnego pomieszczenia i prześlizgnij się pomiędzy promieniami alarmu. Nie używaj przypadkiem Haste, gdyż jest to niepotrzebne. Przy małym otworze skręć w lewo i z pokoju weź klucz. System alarmowy wyłączy się, będziesz więc mógł spokojnie opuścić pomieszczenie. Teraz musisz się cofnąć spory kawał drogi. Wróć przez hol, wejdź na górę po schodkach, przejdź przez pomieszczenie, gdzie pakuje się miecho, I zabij kilku umarlaków na górze. Dalej idź nadal tą samą drogą, którą przyszedłeś, aż pomieszczenia, w którym musiałeś korzystać z talentu Haste. W międzyczasie porozmawiaj z Kiki Frost. Później przejdź przez drzwi po prawej. Qrczak, kto wyłączył światło? Część kolejnego labiryntu znajduje się w kompletnych ciemnościach. Możesz co prawda użyć talentu Reveal, aby go oświecić, ale kiedy skończy ci się Sanity, ponownie wszystko pogrąży się w ciemnościach. Pocieszający jest fakt, że twoim zadaniem jest tylko dotarcie na drugi koniec labiryntu. W labiryncie jest także schowanych sporo power-upów, ale ganianie za nimi nie ma chyba większego sensu. Po wyjściu z labiryntu czeka cię kolejne ciężkie zadanie. Stanięcie w złym miejscu spowoduje pojawienie się Butcher Bulla. Jeśli jednak uda ci się dotrzeć na drugą stronę, możesz wydać okrzyk radości. Przed tobą ostatni poziom.

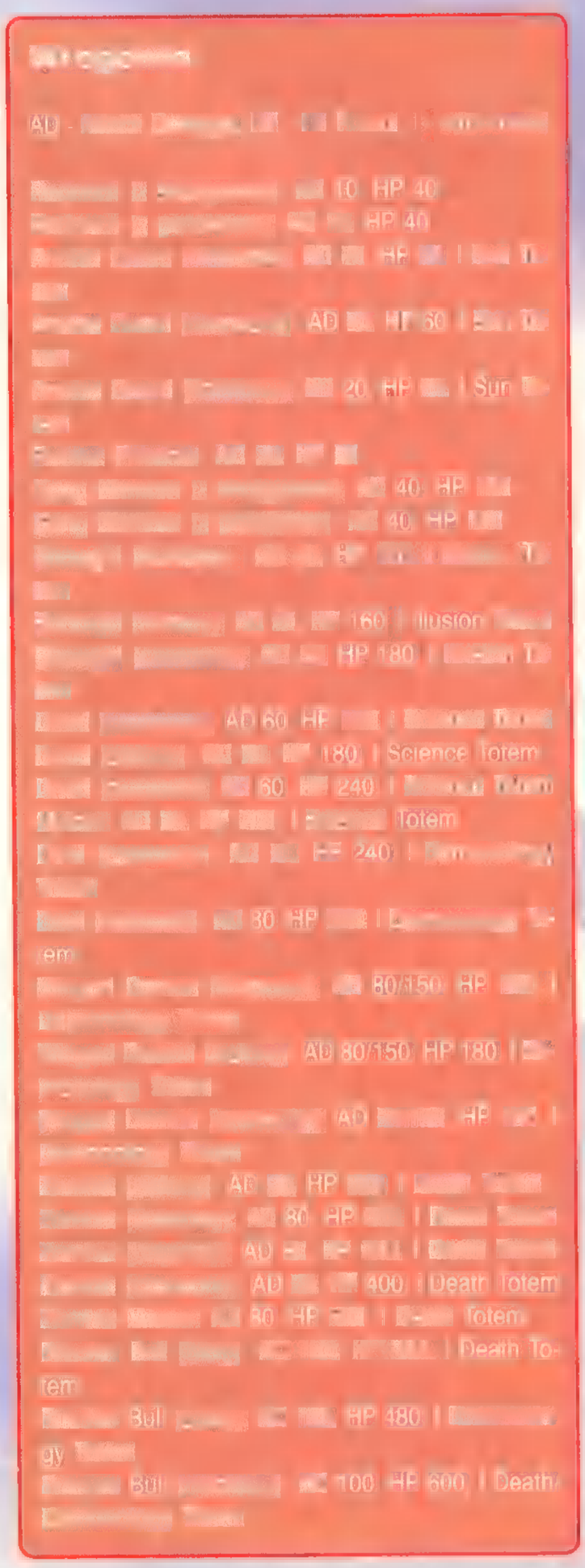
Golgotham (Boss Level)

Wejdź do dużego pomieszczenia i porozmawiaj z Joan Aiken. Zdąży ci ona zdradzić straszliwy sekret, a w chwilę potem zginie zabita przez Golgothama, który jak zawsze niespodziewanie się pojawi. Przygotuj się do ostatecznej rozgrywki! Golgotham zaatakuje przywołując trzy fale potworów, które wyjdą z dziwnych teleporterów. Po zabiciu każdej z grup na chwilę zostają wyłączone osłony chroniące owe teleportery, więc strzelaj w nie, zanim pojawią się następne potwory! Po trzecim twoim ataku na nieosłonięty teleport nastąpi wybuch. I tak po kolei uczyń ze wszystkimi teleporterami. Najlepiej, abyś atakował talentami Storm lub Fire. Po zniszczeniu wszystkich teleportów Golgotham eksploduje I pozostawi po sobie całą górę talentów: Sun Protection Talent, Illusion Protection Talent, Science Protection Talent, Truth Protection Talent, Death Protection Talent i Demonology Protection Talent. Oczywiście nie zabraknie również dużych porcji Sanity Serum i zdrówka. Potem stań pomiędzy teleportami Illusion i Truth. Powinieneś dostrzec przesuwający się cień. Kiedy cień znajdzie się pomiędzy teleportami, użyj talentu Reveal, aby ujrzeć poruszającą się platformę, na którą powinieneś wskoczyć. Kiedy ujrzysz ciemną półkę ponad sobą, użyj Levitate, aby się na nią dostać. Znajdziesz tutaj Psi-Suppressant Talent i Psi-Suppressant Glyph. Później stań na teleporterze i przenieś się na środkową platformę, gdzie porozmawiasz z Bobbym i Tedem. Za wcześnie jednak na świętowanie zwycięstwa. Po serii efektownych wybuchów znajdziesz się na środkowej platformie oko w oko z prawdziwym Golgothamem. Nie martw się jednak, nie jest on aż tak groźny, na jakiego wygląda. Musisz się tylko szybko poruszać i unikać jego ognia. Uważaj także, aby nie spaść we wrzącą lawę. Strzelaj laserami bądź błyskawicami w jego żebra, ▪ raczej w mięcho zasłaniające żebra. Kiedy już je zniszczysz, ujrzysz szary mózg pomiędzy żebrami. Rozwal go i wyślij Golgothama w sam środek lawy. Ale... to jeszcze nie koniec! Koleś ponownie pojawi się na platformie. Powtórz wszystko jeszcze raz, a potem jeszcze raz i... W sumie Golgotham musi wpaść do lawy aż pięć razy. Po piątym razie pozbieraj porozrzucane po platformie talenty: Suppress Sun Talent, Suppress Illusion Talent, Suppress Science Talent, Suppress Truth Talent, Suppress Death Talent i Suppress Demonology Talent. Potem przeleć, używając Levitate, do Bobby'ego i Teda, porozmawiaj z nimi i zakończ ten poziom.

Aftermatch

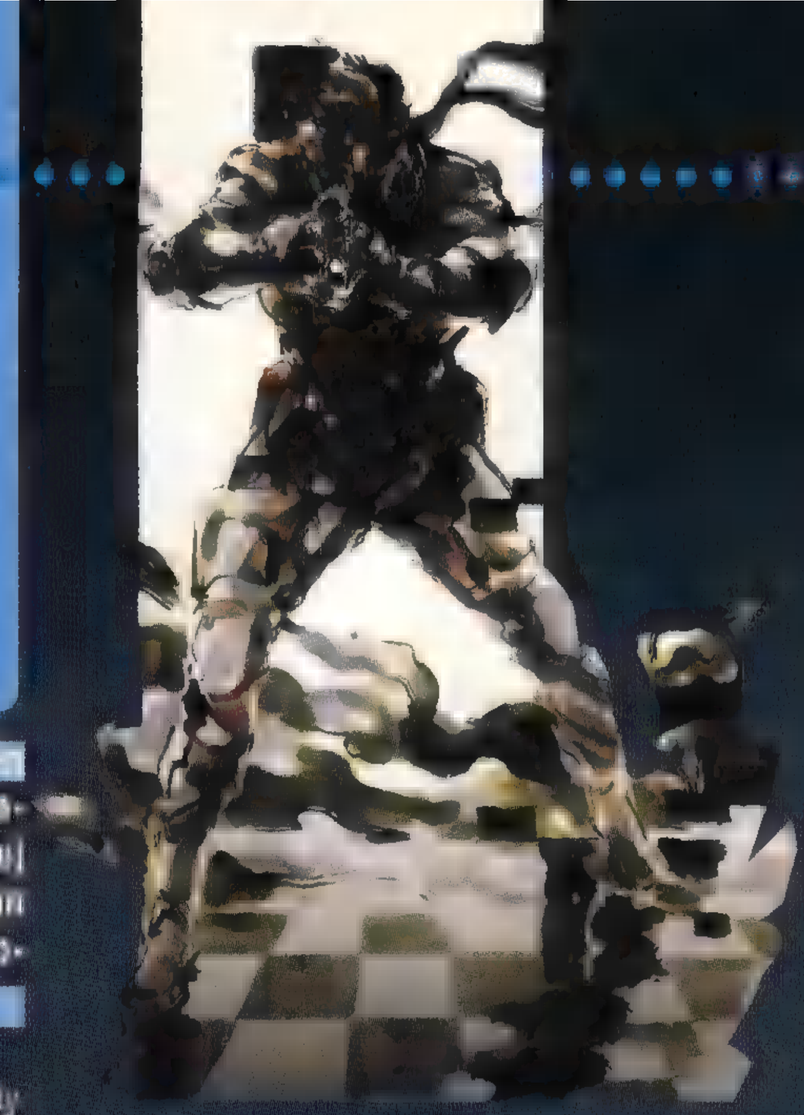
Po opuszczeniu budynku spotkasz chłopaków ze SWAT oraz tajemniczego agenta. Pojawi się także Kiki Frost I wszystko wyglądać będzie na szczęśliwe zakończenie. Kiedy jednak Bobby zostanie odesłany do samochodu, agent rozkaże oddziałowi SWAT zabicie ciebie. W tej jednak chwili wpadnie na tę uroczą imprezkę Abel i pozabija wszystkim z wyjątkiem ciebie i Booby'ego oraz Teda. Pamiętaj o osłonach refleksyjnych, które mogą zranić Abla. W pierwszej rundzie zaatakuj swojego brata za pomocą Death Head, którym możesz zadać mu znaczne straty. Traf go przynajmniej kilka razy, a w tym czasie Bobby użyje Telekinesis, aby otworzyć pobliskie wrota. Wdrap się na półkę i poczekaj, aż dołączy do ciebie Abel. Wtedy użyj Push, aby go zepchnąć... No cóż, wygląda na to, że właśnie zostałeś jedynakiem. Pozbieraj pozostawione przez braciszka talenty: Lightning Strike, Wave Of Force, Storm Protection, Electrical Storm, Storm Suppression, Shield Of Storm, Summon Storm Dijinns i Electrical Storm Glyph. Dołącz do Bobby'ego oraz Teda i tym oto sposobem zakończyłeś kolejną bohaterską misję w ramach ocalenia ludzkości.

Selfproclaimed Solefald



producent: **Konami/Microsoft**
platforma: **PC**

Metal Gear Solid



Dla wielu graczy wiadomość, że Metal Gear Solid pojawił się na PC-tach, była szokiem. Ten klasyk z playstation zdobył sobie naprawdę ogromną popularność i zdecydowanie na nią zasłużył. Zresztą, o perypetiach owych zachwytów możecie przeczytać w recenzji opublikowanej w listopadowym numerze CD-Action. Tutaj natomiast znajdziecie poradnik, który polecam wszystkim mającym problemy z przejściem jakiegoś etapu. Tradycyjnie nie polecam przechodzenia gry z solucją w ręku, zerkajcie do niej tylko gdy macie problemy. Miłego grania.

Obszar 1: Doki

Snake znajduje się za dużym zbiornikiem w numerowanej grupie pomieszczeń nad nim kontrolny. Zanim podejdziesz nieco bliżej, rozejrzyj się dokładnie mapie znajdującej się w dolnym lewym rogu ekranu. Zorientuj się jakimi trasami poruszają się strażnicy i gdy będziesz gotowy wejdź do wody, z której wyjdziesz. Po lewej stronie znajdziesz racje żywnościowe. Wróć za zbiornik, zanurz się na dnie, podpłyń do lewej ściany i podążaj do góry aż do napotkania. Rozejrzyj na odpowiedni moment i szybko przedostań się na przeciwległy koniec hali - po twojej prawej ręce. Ukryj się po prawej stronie dużego urządzenia, zabierz rację żywnościową i poczekaj, aż strażnik stanie po lewej stronie. Wtedy przetocz się pod nim i biegnij do góry. Ukryj się po lewej stronie podnośnika i zabierz kolejną rację, poczekaj, aż winda zjedzie na dół i strażnik, który nią jechał, oddali się na bezpieczną odległość. W odpowiednim momencie wskocz na platformę windy, która automatycznie ruszy do góry, pod warunkiem że nie jest uruchomiony zbiornik.

Obszar 2: Lądowisko śmigłowców

Na początek będziesz musiał wysłuchać kilku transmisji przez radio. Warto zwrócić uwagę na to zadanie, bo można się z nich dowiedzieć na temat całej gry. Po kilku minutach rozmowy, znów przejmiesz kontrolę nad bohaterem. Jak zwykle na początku misji, przygotuj się dokładnie i obejrzyj teren przez lunetkę. Jeśli twoje zdrowie ucierpiało, jedną rację znajdziesz ukrytą za windą, a drugą za kilkoma plastikowymi pojemnikami. Do następnego obszaru prowadzą stąd dwie drogi, jedna na poziomie, na którym się właśnie znajdujesz, a druga nieco wyżej - na balkonie. Podczołgaj się na rampę, na której leżą śmigłowce, zatrzymaj się i poczekaj, aż światła szperaczy zaczną przesuwać się w inny teren. Biegnij wzdłuż poręczy po lewej stronie, w miarę jak światło przesuwa się w tamtą stronę. Po drodze znajdziesz chaff grenade. Poczekaj, aż światła się oddalą i przebiegnij na środek lądowiska. Stąd wróć na lewą stronę i zbiegnij po rampie. Idź wzdłuż lewej ściany, aż trafisz do pomieszczenia magazynowego pilnowanego przez kamerę sterowaną z karabinem maszynowym. Żeby nie dać się wykryć, przejdź ostrożnie pod kamerą. W tym pomieszczeniu znajdziesz stun grenade. Aby je zdobyć, idź w stronę lewej ściany, czołgając się bardzo blisko skrzyń. Gdy kamera obróci się w drugą stronę, szybko podbiegnij i zabierz granaty. Tu sama możesz wyjdź z pomieszczenia. Na północ od lądowiska stoi ciężarówka, w której znajdziesz kamizelkę kuloodporną - socom pistol. Ostrożnie podejdź do ciężarówki, zabierz pistolet, po czym podejdź do północnej ściany. Zwróć uwagę, że lufa broni, którą właśnie zdobyłeś, nie posiada tłumika, dlatego na razie nie powinieneś jej używać. Aby dostać się do wyjścia na poziomie gruntu, podejdź do północnej ściany, a dokładnie do jej lewego narożnika, gdzie znajduje się kamera i spory samochód wyjścia strażnik. Czołgając się blisko ściany przeczołgaj się za strażnikiem i wejdź do otworu wentylacyjnego. Wyjście prowadzące przez balkon jest nieco trudniejsze do osiągnięcia. Po zdobyciu pomieszczeniu się w stronę północno-wschodniego narożnika.

Przejdź kilka kroków do ściany przed tobą i idź w lewo, czyli zabierz się w prawo (na mapie). Gdy dojdziesz do końca, rozejrzyj się w prawo i na dole. Spróbuj przy drugich schodach zwróć uwagę na strażnika patrolującego dachy. Poczekaj, aż odwróci się do ciebie tyłem i podążaj za nim. Wtedy szybko i cicho zejdź do dolnego poziomu, wmieszaj się w tłum i wtapiaj się do niego.

Obszar 3: System wentylacyjny (z niższego poziomu)

Po wysłuchaniu kolejnej transmisji rozejrzyj się, aż dotrzesz do pomieszczenia z kontenerami w kształcie litery T. Skręcając w lewo znajdziesz rację żywnościową, natomiast kierując się w prawo dotrzesz do wyjścia. Idąc w tamtą stronę usłyszysz kolejną transmisję, z której dowiesz się, że do wyjścia zaprowadzą cię rurociągi biegnące po tunelach gdzieś tam. Idź za nimi.

Obszar 3: System wentylacyjny (z poziomu balkonu)

Po wysłuchaniu transmisji skieruj się w prawo. Gdy dojdziesz przechodzi nad kratką wentylacyjną, usłyszysz dwóch strażników rozmawiających o kimś, kto wdarł się do wnętrza bazy i zabił trzy osoby. Usłyszysz również parę rzeczy o niezwykle przydatnej broni w celi. Po wysłuchaniu strażników idź dalej aż do wyjścia.

Obszar 4: Hangar czołgów (z niższego poziomu)

Z miejsca w którym zaczniesz, pobiegnij w prawo wzdłuż całego aż do schodów. Pod nimi znajdziesz amunicję do pistoletu. Wejdź po schodach, ale uważaj na kamerę, która znajduje się u góry. Omiń ją i przejdź dalej na drugą część hangaru, aż dotrzesz do pomieszczenia z otwartymi drzwiami. Znajdziesz w nim thermal goggles. Wyjdź z pomieszczenia. Na końcu platformy, po której chodzisz, znajdziesz kolejne chaff grenades. Wróć do schodów za nimi na dole znajduje się winda. Poczekaj, aż strażnicy się oddalą, stań po prawej stronie windy i naciśnij przycisk, aby ją wezwać. W środku wybierz B1, aby zostać się na kolejny poziom.

Obszar 4: Hangar czołgów (z poziomu balkonu)

Rozglądnij się dookoła. Niedaleko stamtąd znajdziesz chaff grenades, a po prawej kamizelkę. Zabierz granaty, unikając kamery, idź aż dotrzesz do pomieszczenia z otwartymi drzwiami. Wejdź do niego i rozejrzyj się w poszukiwaniu thermal goggles. Zabierz je i wyjdź z pomieszczenia. Idź na przeciwległy koniec hangaru. Unikając znajdującej się tu kamery, zejdź po schodach na dół. Pod schodami znajdziesz amunicję do pistoletu. Zabierz ją i unikając strażników, podejdź do drzwi windy. Wezwij ją, wejdź do środka i wybierz poziom docelowy wyższy B1.

Obszar 5: Poziom B1 - cele

Po wyjściu z windy skontaktuje się z tobą Mei Ling i poinformuje, że nie tylko pozostaje w kontakcie z DARPA, człowiek, którego poszukujesz Hunter, wszystkie drzwi tutaj są zamknięte, więc musisz znaleźć inny sposób na dostanie się na drugą stronę. Idź aż trafisz na drugą pomieszczenie do szybu wentylacyjnego. Wdrap się po niej do otworu i zeskocz na dół. Rozejrzyj się. Skręć w prawo i idź odnogą w lewo. Znajdziesz tam amunicję do pistoletu, a chwilę później będziesz mógł podglądnąć przez kratkę na strażnika siedzącego na fotelu. Wróć do głównego tunelu i idź aż do rozgałęzienia w kształcie litery T. Skręć w lewo i gdy będziesz nad kolejną kratką, popatrz jeszcze raz w dół. Zobaczysz leżącą na łóżku kobietę, która właśnie traci dla ciebie zainteresowanie. Idź dalej, przez ostatnią kratkę zejdziesz na dół do celi, w której znajduje się poszukiwany przez ciebie facet. Po rozmowie z nim, oprócz wielu cennych informacji dostaniesz również kartę identyfikacyjną pozwalającą na otworzenie większości drzwi na tym poziomie. Rozmowa niestety skończy się dla pana Andersona śmiercią. Wybierz otrzymaną przed chwilą kartę i wyjdź z celi. Zostaniesz zaatakowany przez kobietę w stroju strażnika. Po krótkiej rozmowie zostaniecie obydwoje zaatakowani przez grupę strażników. Uzbrój się w pistolet i rozprawisz się z przeciwnikami. Po pokonaniu trzech fal przygotuj się na wybuch granatów. Schowaj się w rogu pomieszczenia, aby uniknąć obrażeń. Po skończonej strzelaninie obejrzyj sekwencję, dzięki której poznasz pana o wdzięcznej ksywie Psycho Mantis. Doktor Campbell upewni cię, że to nie była halucynacja. Wróć do celi pana Andersona i zabierz spod jego łóżka rację żywnościową. Następnie z pomieszczenia strażnika weź amunicję do pistoletu i wróć na poziom B2.

Obszar 6: Poziom B2 - zbrojownia

Po wyjściu z windy przyjdź się mapie. Znajduje się tu sześć pomieszczeń magazynowych. W każdym z nich znajdziesz materiały wybuchowe. Wyjdź z tego wypełnionego karty, aby móc wejść do pomieszczenia na dole z napisem na lewo. Nie wchodź na razie granatów. Wróć do tej ściany, za którą znajduje się materiału wybuchowego. Znajdziesz ją, podłóż pod nią materiału wybuchowego i odejdź, aby wywalić dziurę w ścianie. Przejdź przez nią, pobiegnij na koniec korytarza i przejdź kolejnej dziurawej ściany, którą musisz wysadzić. Przejdź przez dziurę, pobiegnij w lewo i znajdziesz jeszcze jedną ścianę muru, którą musisz wysadzić. Zanim wejdziesz do kolejnego pomieszczenia, zabierz ze znajdującego się racje żywnościowe. Przejdź przez dziurę. Znajdziesz się w pomieszczeniu, gdzie torturowano Bakera. Przygotuj się na walkę z przeciwnikiem zwanym Revolver Ocelot. Twój przeciwnik rozpoczyna walkę w lewym górnym rogu pomieszczenia, a ty w prawym dolnym. Ukryj się za murem i po pierwszym strzale Ocelota pobiegnij w lewo, po drodze zbierając do swojego ekwipunku. Po trafieniu go rusz za nim za róg, gdzie się schował, i [illegible] aż [illegible]

dzie się na krawędzi śmierci. Obejrzy sekwencję filmową pokazującą wymianę zdań między Snakiem, Ocelotem i Ninją. Następnie po rozmowie z Bakerem, dostaniesz od niego kolejną kartę, a także nowe informacje dotyczące działalności Foxhounda oraz projektu Metal Gear Rex. Powie ci również, żebyś skontaktował się z kobietą, z którą rozmawiałeś pocztą wyżej. Jej częstotliwość to 140.15. Gdy Baker wyjdzie, wróć do zbiorników, dzięki otrzymanej od niego kartce, będziesz mógł wejść do pomieszczenia, które przez chwilę było niedostępne. Znajdziesz w nim kombinezon FAMAS oraz amunicję do niego. Włóż thermal goggles i unikając laserów zabierz broń. Zabierz również z podłogi materiał wybuchowego i wróć do windy. Po jej obu stronach znajdują się nadwrażliwe ściany. Za jedną z nich znajdziesz pomieszczenie z kilkoma chaff i dwoma grenades. Za drugie pomieszczenie z parą drzwi-puszkami oraz spluwą innego przeciwnika. Podnieś wszystko, co będzie ci potrzebne, wsiądź do windy i wróć do hangaru dla czołgów.

Obszar 7: Hangar czołgów

Po wyjściu z windy idź w prawo, wzdłuż ściany. Wejdź do pomieszczenia, w którym strażnik ucina sobie drzemkę i skróć jego nędzny żywot, aby zdobyć tłumik do pistoletu. Wróć do windy i po schodach widocznych po lewej stronie wejdź na górę. Po przeciwległej stronie hangaru na tarasie krąży w tą i z powrotem strażnik pilnujący pomieszczenia, do którego musisz się dostać. Podejdź ostrożnie na tyle blisko, żebyś mógł go zastrzelić. Następnie wejdź do pomieszczenia i zabierz wykrywacz min. Skontaktuj się z dowódcą, który dostarczy ci nowych informacji. Po tej rozmowie jeszcze raz uruchom radio i skontaktuj się z agentką Meryl, używając w tym celu częstotliwości 140.15. Meryl pomoże ci wydostać się stąd, otworzy główne wrota hangaru. Wróć po schodach na dół, po drodze zaglądnij do pomieszczenia w pobliżu schodów i zabierz z niego wszystko, co może być ci przydatne. Podejdź do wrót hangaru (są na tej samej ścianie co winda), przejdź przez nie i od razu załóż thermal goggles. Zobaczysz poruszające się w górę i w dół pasma laserowego światła. Oceniając szybkość ich ruchu, przedostań się na drugą stronę pomieszczenia. Zanim to zrobisz na kanale hydrowej, otwórz zewnętrzne wrota i wyjdź z hangaru.

Obszar 8: Kanion

Gdy przejdziesz kilka kroków, drogą radiową skontaktuje się z tobą tajemniczy osobnik każący się nazywać Deepthroatem. Pogadaj z nim, bo ma kilka ciekawych rzeczy do powiedzenia. Po skończonej konwersacji zabierz się w wykrywacz min, żeby znaleźć, gdzie są umieszczone ładunki, przed którymi zostałeś ostrzeżony. Nie próbuj przebiegać dookoła min, gdyż niektóre z nich mają one czujniki ruchu o sporym zasięgu. Zamiast tego po prostu wczołgaj się na miny i zabieraj je ze sobą. Pozbieraj wszystkie i podbiegnij do ściany po lewej stronie, zabierz rację żywnościową oraz kolejną minę. Pobiegnij na północ, na spotkanie wyjedzie ci czołg, w którym zasiada kolejny z twoich przeciwników - Vulcan Raven. Oglądając sekwencję filmową, przygotuj się do walki. Z miejsca, gdzie ją rozpoczynasz, pobiegnij w lewo aż do ściany i czołgaj się wzdłuż niej na północ. Gdy czołg wystrzeli po raz drugi, pobiegnij na tyłu znajdującego się na północy budynku, w którym się znajdują. Następnie podbiegnij w pobliże czołgu i zacznij rzucać granatami. Twoim celem jest trafienie w działo obsługującego karabin. Gdy ci się uda, na jego miejscu pojawi się jeszcze jeden i chwilę po jego zniszczeniu będziesz mógł ruszyć dalej - oczywiście po uprzednim zabiciu kolejnego przeciwnika.

Obszar 9: Magazyn broni atomowej

Po wejściu do budynku po lewej stronie zauważysz taras, a na jego końcu zdobędziesz rację żywnościową. Idąc do przodu natrafisz na niedomkniętą bramę. Przejdź przez nią do pomieszczenia, gdzie trzymane są głowice jądrowe. Oprócz nich znajdziesz tu kilka przydatnych rzeczy, na przykład granaty w lewym dolnym rogu pomieszczenia, chaff grenades pod schodami po lewej stronie, amunicję FAMAS pod kamerą i pod schodami po prawej stronie oraz amunicję do pistoletu socom po lewej stronie ciężarówki. Przechodząc pod bramą zwróć uwagę, żeby nie nadziać się na strażnika i gdy tylko znajdziesz się po drugiej stronie, biegnij w lewo wzdłuż dolnej ściany. Następnie po schodach wyjdź na taras i ukrywając się przed strażnikiem podejdź do windy i wezwij ją. Gdy przyjedzie, wejdź do środka i jedź na poziom B1.

Obszar 10: Magazyn broni atomowej - poziom B1

Wyjdź z windy i wejdź do pomieszczenia po drugiej stronie korytarza. Po przejściu przez drzwi pójdź w prawo, aby zdobyć stun grenades. W pierwszym otwartym pomieszczeniu po prawej stronie znajdziesz wyrzutnię rakiet nuklearnych NIKITA z celownikiem termicznym. W środku większego pomieszczenia pod sufitem znajdziesz trochę amunicji do karabinu FAMAS, a po lewej stronie tego samego stołu - amunicję do pistoletu socom. Po zebraniu wszystkich tych rzeczy wyjdź z tego pomieszczenia. Jeśli potrzebujesz coś zjeść, po prawej, idź w lewo do maski ch (rakiet). Idąc w odpowiednie zauważysz oszukiwanych myśliwców, a w jednym z hangarów możesz napotkać strażnika, którego będziesz musiał się pozbyć. Wróć do windy i zjedź na poziom B2.

Obszar 11: Magazyn broni atomowej - poziom B2

Wyjdź z windy i podejdź do prawej ściany, gdy przyciśniesz się do niej plecami, kamera przesunie się tak, że zobaczysz doktora Emmericha, którego szukasz. Niestety, znajduje się on za kratą i musisz jakoś do niego dotrzeć. Podejdź do lewej ściany i również stań plecami do niej - zobaczysz jakąś panel sterujący i kilka przedmiotów do zabrania. Przejdź przez jedne drzwi w tym pomieszczeniu i wybuchnij do pokoju z wybuchowego materiału. Idąc wszystkie dalsze pomieszczenia wypełnione są trującym gazem. Jakby tego było mało, podłoga korytarza jest pod napięciem. Aby temu zaradzić, musisz zniszczyć panel kontrolny, który przed chwilą widziałeś. Jedynym sposobem, aby to osiągnąć, jest użycie kierowanej rakiety NIKITA. Stań twarzą na południe i wystrzel rakietę. Symulacja w kokpicie sprawi, że dolecisz do pomieszczenia, skieruj się na północ. Uważaj na meble i kanapy, które próbują zestrzelić rakietę, musisz dotrzeć do przeciwległej ściany. Za nimi skręć w prawo i w następnym pomieszczeniu trafisz w panel widoczny na odległej ścianie. To powinno rozwiązać problem elektryzującej podłogi, jednak powietrze nadal jest trujące. Idź w dół, wejdź do drugiego otwartego pomieszczenia po prawej stronie i zabierz z niego niebieską kartę. Wprawdzie nie chroni ona całkowicie przed wpływem gazu, ale pozwala przetrwać dużo dłużej. Idź w kierunku korytarza, z którego przyszedłeś. Gdy dostaniesz się do drzwi, zdejmij maskę i wyjdź w lewo, na dół. Idąc dalej otworzy drzwi, dzięki czemu będziesz mógł wejść do laboratorium.

Obszar 12: Laboratorium

Podejdź do drzwi po prawej stronie, wejdź do następnego pomieszczenia i przejdź przez kolejne drzwi. Znajdziesz się w hangarze, w którym przed chwilą odbywała się jakaś walka. Zwalczy z tym sześć zmutowanych sił strażników, aż korytarzem do końca i skręć w lewo. Po przejściu przez drzwi, które się tam znajdują, wysłuchaj wymiany zdań między Ninją a doktorem Emerichem. Gdy tylko filmik się skończy, Ninja wyrzuci cię na zewnątrz. Aby go pokonać, przede wszystkim uważaj na jego kopnięcia. Gdy tylko machnie nogą po raz ostatni, szybko podbiegnij do niego i wpakuj w niego wszystkie pociski, jakie posiadasz. Ninja podbiegnie jeszcze raz i czy będzie się później, zanim ten moment zdąży to zrobić. Po kilku takich ciosach Ninja stanie się niewidzialny. Załóż thermal goggles, aby widzieć, gdzie znajduje się twój przeciwnik i walcz z nim dalej. Po kilku kolejnych ciosach Ninja zmieni taktykę. Gdy będziesz go atakował, będzie przemieszczał się za twoje plecy i sam próbował atakować. Jak tylko znajdziesz się za nim, podbiegnij do przodu, aby uniknąć ciosu i kontynuuj, kolejne ciosy doprowadzą do tego, że Ninja straci sporą część energii. Gdy to będzie się zdarzało, podbiegnij do niego i tak, jak wcześniej, zanim kolejny atak się uda. Po pokonaniu przeciwnika wybierz wymiary zdań między bohaterami a doktorem, a następnie wróć do windy. Jeśli masz ochotę, możesz zwiedzić pomieszczenia, do których wcześniej nie miałeś dostępu. W windzie wybierz poziom B1, gdzie musisz porozmawiać z Meryl. Wyjdź z windy i przejdź do pomieszczenia naprzeciwko. Tutaj, gdy zostaniesz odkryty przez strażników, powinieneś wydostać się z pomieszczenia. Biegnij za nimi do samolotu, kładąc po drodze granat. Wejdź do gabinetu kapitana i obejrzyj krótką sekwencję z udziałem Meryl i Snake'a. Po skończonej rozmowie wyjdź za Meryl na zewnątrz i razem wejdziecie przez drzwi na końcu dostaniecie się do kolejnego etapu.

Obszar 13: Biuro dowódcy

Gdy tylko wejdziesz do tego pomieszczenia i znajdziesz się na środku, Psycho Mantis przejmie kontrolę nad Meryl. Dziewczyna wyciągnie pistolet i będzie próbowała cię zabić. Nie dawaj się trafić i postaraj się jak najszybciej powalić ją kopnięciem i bosami pięściami. Gdy ci się to uda, będziesz mógł walczyć z samym Psycho, który będzie używał swoich mocy, aby się obronić. Próbuj zbliżać się do niego na jak najmniejszą odległość i trafiać tak dużą ilością kul, na ile tylko cię stać. Początkowo Mantis będzie cię atakował za pomocą kul energii, które zdecydowanie powinieneś unikać. Kolejną bronią twojego przeciwnika będą różne przedmioty, które on telekinezy będzie rzucał w twoim kierunku. Wystarczy uskoczyć na bok i czekać w stronę Mantisa, aby wpakować w niego jeszcze kilka kulek. Gdy poziom jego energii będzie wynosił mniej więcej połowę, Psycho zrobi sobie kopię swojego ciała, zwaną Meryl. Ogłuszy ją po raz kolejny i przygotuj się do następnej fazy walki. Tym razem będziesz atakowany tylko falami energii. Psycho Mantis będzie znikał i pojawiał się w innym miejscu, skąd zaraz znowu zniknie. Rozpoznasz kierunek, w którym się pojawia, i korzystając z tego, unikaj ataków, jednocześnie kończąc walkę. Gdy Psycho Mantis zginie, poczekaj, aż skończy się sekwencja filmowa i wyjdź przez drzwi w prawym górnym rogu pomieszczenia. Po schodach znajdziesz trochę amunicji, weź ją, jeśli jest ci potrzebna, i przejdź przez kolejne drzwi.

Obszar 14: Jaskinia

Z miejsca, w którym zaczynasz poziom, pobiegnij w lewo, aby zdobyć racje żywnościową i socha d mines. Wróć do miejsca startu i pójdź w prawo, na końcu pokrytej śniegiem ścieżki znajdziesz zapasowe. Aby się nim przecisnąć, musisz się czołgać. Po drugiej stronie czeka cię spotkanie ze stadem groźnych wilków. Unikając obrażeń, przedzieraj się w prawo, aż znajdziesz pierwszą jaskinię. Wczołgaj się do niej po amunicję do PSG-1, amunicję FAMAS, racje żywnościową i kilka tabletek diazepamu. Wyczołgaj się z jaskini i przejdź kilka kroków w prawo. Wczołgaj się do tunelu i przejdź na jego drugą stronę. Tam spotkasz niegroźnego pieska i Meryl, która już na ciebie czeka.

Obszar 15: Podziemne przejście

Zaraz po wejściu do tego obszaru usłyszysz od Meryl, że przed dalszą konfrontacją z Psycho Mantis musi ona zdjąć miny znajdujące się pod śniegiem. Poczekaj, aż skończy mówić i przejdzie na drugą stronę. Wtedy ruszaj dokładnie jej śladem.

A oto szczegółowy opis przejścia wszystkich najważniejszych przeciwników.

Boss 1: Revolver Ocelot

To pierwszy poważny przeciwnik w grze i jako taki nie należy do zbyt wymagających. Podczas walki pamiętaj, że nie można używać żadnych materiałów wybuchowych, bo wszystko w pomieszczeniu - łącznie z tobą - wyleci w powietrze. Poczekaj, aż Ocelot zacznie biec, i pobiegnij w przeciwnym kierunku, aby go dogonić. Wyceluj z pistoletu SOCOM i gdy celownik laserowy znajdzie cel, strzelaj. Po dziesięciu trafieniach Ocelot ucieknie, a pasek obrazujący twój poziom zdrowia nieco się wydłuży.

Boss 2: Czołg

Drugi przeciwnik, którego musisz pokonać, grając w Metal Gear Solid. W zasadzie ciężko go uznać za bossa, ale ponieważ po jego pokonaniu wydłuża się pasek zdrowia, uznajemy tę walkę za walkę z bossem. Zanim zaczniesz ten pojedynek, pozbieraj wszystkie porozrzucane po okolicy miny Claymore, dzięki temu nie wejdziesz przypadkiem na żadną z nich w czasie walki. Następnie podbiegnij do czołgu i rzuć chaff grenade na jego wieżyczkę. Celne trafienie wyeliminuje karabin maszynowy. Następnie podejdź bliżej i rzuć na wieżyczkę kilka zwykłych granatów. Po paru celnych trafieniach czołg wybuchnie, a pasek energii ulegnie wydłużeniu.

Boss 3: Ninja

Ten boss jest jednym z trudniejszych, a na pewno najbardziej denerwującym w całej grze. Ninja stosuje wiele różnorakich taktyk, będzie włączał kamuflaż, chować się przed tobą, może również blokować strzały za pomocą miecza. Pamiętaj więc, żeby nie używać żadnej broni palnej, musisz go pokonać gołymi rękoma i nogami. Gdy włączy niewidzialność, użyj thermal goggles, aby go zlokalizować. Atakuj go wtedy, gdy będzie próbował cię kontratakować, i doprowadź do stanu, w którym zaczną nim targać konwulsje. Wtedy możesz zakończyć walkę, używając karabinu. Pasek zdrowia wydłuży się o kolejny kawałek.

Boss 4: Psycho Mantis

To kolejny denerwujący przeciwnik. Na początku walki będzie kontrolował umysł twojej przyjaciółki i ta będzie próbowała cię zastrzelić. Dlatego uważając na jej spluwę, postaraj się jak najszybciej ją ogłuszyć, wtedy będziesz mógł walczyć z samym Psycho. Gdy Meryl padnie, twój przeciwnik zacznie latać po pomieszczeniu i rzucać w ciebie kulami energii. Unikaj ataków i strzelaj do niego, ile wlezie. Gdy zacznie używać telekinezy rzucać w ciebie przedmiotami, połóż się na ziemi, podchodź jak najbliżej i strzelaj. Po kilku chwilach Meryl znów podniesie się na nogi i będziesz musiał po raz kolejny ją ogłuszyć. Gdy padnie, zaatakuj Psycho i wykończ go. Po filmiku kończącym walkę twój pasek zdrowia ulegnie wydłużeniu.

Boss 5: Sniper Wolf

Ta walka nie należy do specjalnie trudnych, pod warunkiem że nie zabraknie ci diazepamu, który uspokaja oddech i pozwala spokojnie wycelować. Uzbrój się w PSG-1, załóż thermal goggles i znajdź Sniper Wolf kryjącą się na tarasie naprzeciwko. Gdy wyjdzie z ukrycia, od razu strzelaj. Jeśli uda się jej trafić w ciebie, wstań i przenieś się w inne miejsce. Po kilku strzałach Sniper Wolf padnie, ty otrzymasz dodatkowe zdrowie i obejrzysz krótki filmik. Zapisz stan gry po skończonej walce.

Gdy obydwoje znajdziecie się po drugiej stronie, zobaczysz kolejny filmik. Na ciele Meryl pojawi się czerwony punkcik celownika laserowego, a po chwili rozlegną się strzały. To kolejny z przeciwników, kobieta zwana Sniper Wolf, najlepszy strzelec, jakiego można sobie wyobrazić. Po kilku trafieniach Meryl padnie, nie możesz nic na to poradzić. Skontaktuj się z dowódcą i po rozmowie wróć aż na poziom B2 hangaru dla czołgów. Musisz iść tak szybko, bo tylko sam w jednym z pomieszczeń znajdziesz karabin snajperski - jedyną broń, którą możesz pokonać Sniper Wolf. Po zdobyciu karabinu wróć na miejsce, gdzie upadła Meryl, weź tabletkę diazepamu do uspokojenia nerwów i rozpocznij pojedynek ze Sniper Wolf. Nie jest ona trzecim przeciwnikiem, strzela bardzo celnie i często zmienia miejsce, z którego strzela. Po pierwszym jej ruchu biegnij na górę i wejdź w prawo, aby wejść do windy. Przed samym wejściem zostaniesz ranny.

Obszar 16: Pomieszczenie medyczne

Pierwszym miejscem, które odwiedzisz jako więzień, będzie pokój przesłuchań. Tam Otacon będzie próbował wyciągnąć od ciebie informacje. Jeśli podczas tej przesłuchania usłyszysz alarm, przyjdzie Wam palce do ciężkiej pracy. Gdy Otacon uruchomi maszynę do tortur, radzisz sobie tak szybko, jak umiesz. Tylko od ciebie, jak szybko będziesz nacisnąć ten przycisk, zależy twój los. Otacon też oczywiście będzie próbował przełamać twój opór i gdy mu się to nie uda, trafisz do celi, w której oczekiwała ciebie ekipa DARPA. Po tym, jak zostaniesz sam w pomieszczeniu, porozmawiaj przez radio ze znajomymi. Po chwili zostaniesz wezwany na kolejną rozmowę z Otaconem. Będzie ona przebiegała tak samo jak pierwsza, więc musisz być twardy. Gdy wrócisz do celi, strażnik, który się pojawił, będzie musiał pilnie pobiec za potrzebą. Wykorzystaj to i schowaj się pod łóżkiem. Po chwili zjawi się on znowu w stroju medyka Otacon, czyli doktor Emerich. Porozmawiaj z nim, odstawisz butelkę keczupu i chusteczkę do nosa. Wleź z powrotem pod łóżko, zanim wróci strażnik. Aby wydostać się z celi, musisz położyć się na ziemi i użyć keczupu. Lepiej jednak zostać pod łóżkiem i poczekać, aż strażnik wejdzie do pomieszczenia. Wtedy wykorzystaj odpowiedni moment wyślizgnij spod łóżka i ogłuszaj przeciwnika. Po wyjściu z celi udaj się do pomieszczenia, gdzie byłeś przesłuchiwany, i zza stołu zabierz swoje rzeczy. Opuść to miejsce drzwiami po prawej stronie, uważaj przy tym na kamerę, która ich pilnuje.

Obszar 17: Wieża komunikacyjna A

Opuszczony pomieszczenie do przesłuchań znajdziesz się w znajomej okolicy. Masz już kartę umożliwiającą otwieranie drzwi do szóstego poziomu bezpieczeństwa włącznie, więc po drodze do miejsca, gdzie pozostawiono Meryl, zaglądaj, gdzie się tylko da, i zabierz wszystkie przydatne rzeczy. Będąc już w miejscu, gdzie stoczyłeś pojedynek snajperski, podejdź do drzwi, przed którymi zostałeś kilka chwil temu zaskoczony. Tym razem przejdziesz przez nie bez żadnych problemów. Idź korytarzem aż do końca. Zanim przejdziesz przez drzwi, pozostawiaj zdobyte wcześniej miny tak, aby pokrywały obszar, z którego przyszedłeś. Gdy tylko przejdziesz przez drzwi, z korytarza, którym przyszedłeś, zaczną nadbiegać strażnicy. Część z nich polegnie na rozstawionych przed chwilą minach, a z częścią będziesz musiał się rozprawić. Po zdobyciu wartościowych przedmiotów i wyjdź przez drzwi widoczne na ostatniej ścianie. Jeśli potrzebujesz amunicji, znajdziesz jej dość sporo po prawej stronie. Generalnie twoim celem jest wbiec po schodach na samą górę. Przygotuj sobie karabin i rakiety zwrotkowe, po czym zacznij biec. Nie zwracaj uwagi na wszystkich strażników, którzy cię ścigają. Tych, którzy strzelają do ciebie z góry, ogłuszaj i biegnij dalej. Pierwsze drzwi, które minisz, są zamknięte na głucho, więc nie zawracaj sobie nimi głowy, tylko biegnij dalej. Gdy znajdziesz się na górze, idź tarasem, aż znajdziesz drabinę. Wdrap się po niej na górę. Wyjdź przez drzwi w prawym dolnym rogu pomieszczenia i powiedź do schodów widocznych na północy. Zanim do nich dojdziesz, zobaczysz scenkę, w której Liquid niszczy wieżę komunikacyjną. Gdy tylko przerywnik się skończy, użyj liny i korzystając ze wskazówek swojego radaru, zjedź na sam dół. Stań przed zamkniętymi

drzwiami i obróć się twarzą na północ. Za pomocą karabinu snajperskiego wyeliminuj strażników, którzy zaczną na ciebie z karabinów gotowych do strzału. Podbiegnij do miejsca, w którym stali, ukryj się w lewej i czyimś już się zacząć ostrzał, podbiegnij do drzwi i zajmij pozycję naprzeciwko nadchodzących. Za pomocą karabinu zdejmij drzwi i przejdź przez nie.

Obszar 18: Wieża komunikacyjna B

Zabierz wyrzutnię rakiet stinger i wyjdź przez drzwi na dole. Uważaj, bo od prawej do windy, która w tej chwili nie działa, idzie w prawo i biegnij po schodach na dół tak szybko, jak tylko możesz. Okaże się, że schody między drugim a pierwszym piętrem zostały zniszczone, nie pozostaje ci nic innego, jak skoczyć na dół. Kate Winsley porozmawia z Otaconem i biegnij dalej do góry. Zanim dotrzesz do szczytu schodów, będziesz musiał ominąć kilka kamer na uchwyt jednego z pięciu, dziewięciu i dwudziestu Iroków. Możesz je ominąć, używając chaff grenades. Na samej górze, zanim wydostaniesz się na zewnątrz, zaopatrz się w widoczne tu stingery. Nie wyjdź na nich.

Obszar 19: Bitwa na wieży

Przygotuj sobie racje żywnościowe i stingery. Zostaniesz przez Liquida śmigłowcem jeśli widoczny na radarze jako czerwona kropka. Cała zabawa polega na trafieniu go i uciekaniu w bezpieczne miejsce. Dopiero, gdy te już zablokowane na celu i nie ma ich na drodze do śmigłowca. Po wystrzeleniu każdej rakiety wyłączaj system celowniczy i chowaj się za nadbudówką na środku dachu. Gdy doprowadzisz pasek energii Liquida do połowy, ten zdenerwuje się i użyje rakiety. Schowaj się i czekaj spokojnie, aż znowu będziesz mógł strzelać. Gdy zostaniesz ranny, Otacon skontaktuje się z tobą, aby ci powiedzieć, że winda już działa i możesz zjechać na pierwszy poziom. Uzbrój się w karabin snajperski na dziewięć naboi. Wezwij windę, wejdź do niej i zjedź na poziom niżej. Po chwili pojawi się ze swoim z tobą w windzie inny przeciwnik. Zabij go. Aby go wyeliminować szybciej, załóż thermal goggles i rozpocznij walkę z nim. Po wyjściu z windy idź w lewo po schodach do samego końca. Następnie używając karty przejdź przez drzwi w lewym dolnym rogu. Idąc przez korytarz używaj chaff grenades, aby uniknąć kamer, których jest tu dość sporo. Przejdź przez drzwi na końcu.

Obszar 20: Śnieżyca

Ten obszar to niewielka, pokryta śniegiem równina. Gdy dopiero co wyjdziesz na jej środek, ktoś strzeli do ciebie z dużego snajperskiego. Pogadaj z Otaconem, dowiesz się, że strzela do ciebie Sniper Wolf. Wyjmij karabin snajperski i schowaj się na górze. Twoja przeciwniczka ukrywa się pomiędzy drzewami. Zanim zaczniesz strzelać, weź tabletkę diazepamu na uspokojenie i poczekaj, Sniper Wolf raz jeszcze. Gdy kobieta pojawi się, przejdź do niej i oglądnij scenę, jaka się rozegra pomiędzy Snakiem, Sniper Wolf i Otaconem. Gdy będzie po wszystkim, zajmij się ograbianiem pomieszczeń magazynowych. Te na wschodzie i północnej ścianie są przeznaczone tylko przez kamery. Magazyn w prawym górnym rogu mapy jest zamknięty - podbiegaj Claymore'y, bo zaraz będą ci potrzebne. Na koniec idź do magazynu w lewym górnym rogu i unikając na kamery dostań się do wyjścia.

Obszar 21: Huta

Przejdź przez drzwi widoczne na końcu korytarza, ukryj się w snajperkę i zlikwiduj strażnika, którego widać na północny zachód od ciebie. Wejdź na górny taras i zabierz stun grenades. Następnie przejdź na drugi koniec dolnego tarasu, stań plecami do ściany i powoli ponaszaj się po gzymsie, aby dotrzeć na drugą stronę. Kucnij, gdy będzie się dla ciebie zbliżał element maszyneria, który może cię strącić na dół. Gdy znajdziesz się po drugiej stronie, zejdź na dół po schodach i pozbierz znajdujące się tu przedmioty. Zejdź po kolejnych schodach i ostrożnie idź w prawy dolny róg hali, znajdziesz tam wejście do pomieszczenia z dużą ilością amunicji. Po ubraniu się po cywilu, wejdź na drugi poziom tej samej hali, która może ci zrobić krzywdę. Wróć w okolice ostrzałów i przejdź przez drzwi w północnej ścianie hali.

Obszar 22: Winda towarowa

W pierwszym pomieszczeniu, do jakiego trafisz w tym miejscu, znajdziesz trochę amunicji. Jeśli potrzebujesz nabojów do karabinu lub pistoletu, pozbieraj skrzynki leżące koło wschodniej (zachodniej) ściany. Następnie wejdź na platformę, która podjedzie do panelu i wciśnij przycisk akcji. Winda ruszy, ale zanim zjedzie na dół, wskoczy na ciebie trzech żołnierzy, z którymi będziesz musiał się rozprawić. Gdy zjedziesz na dół, idź do pomieszczenia po prawej stronie, uważaj na kamerę, jak tylko ją zobaczysz. Za drzwiami znajdziesz kolejne windy, a także kilka min. Uważaj, bo mogą wybuchnąć. Zjedź windą na dół i pozbieraj rakiety oraz materiały wybuchowe, które będą ci potrzebne później. Przejdź przez duże drzwi.

Obszar 23: Magazyn

Gdy tylko wejdziesz do pomieszczenia, Vulcan Raven wyłoni się na przeciwko. Ma to być walka na śmierć i życie, a Vulcan nie jest łatwym przeciwnikiem. Przede wszystkim poruszając się po magazynie, zwracaj uwagę na to, gdzie znajduje się Raven, staraj się nie wchodzić mu w drogę i rozmieszczać miny w miejscach, przez które będzie przechodził. Bronią, którą możesz pokonać Ravena, są rakiety stinger, jak możesz zdążyć się zorientować, są one na dole oraz Nikita. W wypadku tych ostatnich musisz manewrować tak, aby Vulcan Raven był pomiędzy tobą a rakietą, która zobaczy, że w niego celujesz. Po skończonej walce oglądnij kolejny prerender. W trakcie oglądania dostaniesz od przeciwnika jego kartę kodową. Gdy Vulcan upadnie, otwórz przed drzwi w północnej części magazynu.

Obszar 24: Podziemna baza

Przygotuj chaff grenades, będziesz ich potrzebował tak bardzo, jak nigdy dotąd. Przez pierwszy korytarz przejdziesz bez zatrzymywania się, po drodze otworzą się pod tobą dwie pułapki, w które przy odrobinie szczęścia, nie wpadniesz. Idąc dalej, zauważysz ogromną ilość kamer sprzężonych z karabinami. Rzucaj chaff grenades i uważaj, bo wyłoni się Sharp. Skręć w lewo do wyjścia. Po przejściu przez drzwi trafisz do ogromnej hali, w której znajduje się tylnobwy Metal Gear Rex. Podejdź do niego i pobiegnij w prawo. Po drabinie wejdź na górę, pójdź w lewo i skręć w prawo, aby dotrzeć do kolejnej drabiny. Wdrap się po niej na górę i po jeszcze kilku schodkach wleź na szczyt maszyny. Po drugiej stronie zejdź na dół. Rozglądnij się, aby złokalizować strażnika posiadającego kartę. Zlikwiduj go za pomocą karabinu snajperskiego i idź w lewo wzdłuż ściany hali. Po drodze zbieraj amunicję i inne potrzebne rzeczy. W końcu dotrzesz do kilku schodków wiodących do pomieszczenia kontrolnego. Stań pod drzwiami i podsłuchaj rozmowę przebywających w pomieszczeniu. Gdy przeciwnik Gu skończy, zauważysz, że karta PAL która miałeś przy sobie, wpadła do ścieków na dole. Wróć na sam dół i po schodkach wleź do środka. Karta jest niestety, ale powinieneś szybko ją znaleźć, chociaż na chybił trafił. Wróć do pomieszczenia kontrolnego, wejdź do niego uważając na kamerę i postępuj według wskazówek twojego przyjaciela. Umieść kartę PAL w pierwszym napotkanym i wróć do magazynu, w którym walczyłeś z Ravenem. Zostań w tym pomieszczeniu tak długo, aż karta PAL zmieni kolor na niebieski. Wróć znowu do pomieszczenia kontrolnego, umieść kartę w drugim wolnym laptopie i raz jeszcze zejdź na dół. Tym razem musisz dotrzeć do pomieszczenia, w którym znajdują się drugie pary. Zostań w nim, aż karta zmieni kolor na czerwony i po raz ostatni idź do pomieszczenia kontrolnego. Dowiesz się, bo karta może wysłyszeć. Umieść ją w ostatnim z laptopów i przygotuj się na następną walkę. Uprzednio uzbroiłeś głowice jądrowe. Mam tego, skontaktuje się z tobą Master Miller i dowiesz się, że tak naprawdę nazywa się Liquid Snake. Drzwi pomieszczenia kontrolnego zamkną się, a sam pomieszczenie zacznie się wypełniać trującym gazem. Skontaktuj się szybko z Otacon, który otworzy ci drzwi. Zejdź po schodkach i idź w prawo za Liquidem.

Obszar 25: Podziemna jaskinia

Aby wyłączyć Rexa, użyj chaff grenades, zakłócają one jego radar. Ustaw się naprzeciw maszyny i cofaj się tak, aby Rex był w twoim polu widzenia. Rozpocznie on ostrzał z dwóch kolejnych stingerów. Powtórz to kilka razy, aż uszkodzisz jego poziom energii do połowy. W pewnej chwili na scenie pojawi się Ninja i w końcu dowiesz się, kim jest naprawdę. Twój nieznany wróg zaatakuje Rexa, który strzeli do niego z dwóch stingerów. Ninja ucieknie, a Rex zostanie sam. Maszyna w końcu padnie, a ty będziesz musiał tylko uciekać, aż Rex rozpłacze Ninję niczym nędznego robota. Dopiero po tym wydarzeniu Liquid zacznie zachowywać się tak, jak powinien. W tej części pojedynku musisz celować w inne miejsce, tam gdzie stoi Liquid. Używaj chaff grenades, aby ogłupiać maszynę i strzelaj naprzemiennie rakietami. Po rzuceniu granatu wbiegaj Rexowi między nogi, tam nie ucieknie ci lasery i rakiety. Gdy znajdziesz się z drugiej strony, zestrzel stingera na ten sam sposób i znów chroń się między nogami. Powtarzaj ten manewr aż do skutku, czyli zniszczenia Metal Gear Rex.

Obszar 26: Podziemna jaskinia - pojedynek Solida z Liquidem

Gdy Rex w końcu upadnie, obejrzysz sekwencję filmową, przedstawiającą wymianę zdań między Solid Snakiem a Liquid Snakiem. Ostatnia walka rozegra się na korpusie zniszczonej maszyny. Musisz pamiętać, że Liquid Snake, jak Otacona, jest zdecydowanie za słaby, aby poddać go jakiejkolwiek torturze. Podbiegaj do przeciwnika i uderzaj go swoją standardową kombinacją pięść-pięść-kopnięcie. Gdy tylko zaczną drugać, goń go aż mu to minie i zrób mu, co chcesz. W końcu przeciwnik padnie, a ty będziesz musiał zmierzyć się z ostatecznością.

Obszar 27: Droga ewakuacyjna

Idź za Meryl do pokoju, gdzie pojawi się Otacon, w którym musisz zainstalować bombę. Idź w ten po lewej stronie. Pamiętaj, aby uważać, żeby Ci nikt za plecami nie strzelił. Wyjdź w linii stojące po prawej i lewej stronie. Wyjdź przez drzwi, które można otworzyć. Jeśli cała natura nie zdążyła zniszczyć przez strażników Wydostań się jak najszybciej i jedź dalej, nie oglądając się za siebie. W pewnym momencie zauważysz, że Meryl zwiała. Liquid Snake nie daje za wygrane i za wszelką cenę próbuje się odwetować. Strzelaj do niego, aż wbiegnie w ostatnią kulę tunelu. Tam czeka na ciebie ostatnia walka, o której nie będę pisał, bo jest najlepszą częścią gry.

Boss 6: Hind D

Bitwa ze śmigłowcem na dachu wieży komunikacyjnej należy do najtrudniejszych w całej grze, ale przy odrobinie szczęścia wszystko powinno się dobrze skończyć. Gdy śmigłowiec atakuje, chowaj się za wystającymi elementami dachu, aby unikać obrażeń, po czym wyskakuj i celuj do niego ze stingerów. Strzelaj, jak tylko rakieta złapie namiar i uważaj, żeby nic nie znalazło się na jej drodze. Śmigłowiec jest dość wytrzymały, więc nie możesz marnować amunicji. Podczas całej walki Liquid wystrzeli dwie salwy rakiet i to one są dla ciebie najgroźniejsze. Na szczęście będziesz miał wystarczająco dużo czasu, żeby się schować. Kilkanaście trafień wystarczy, żeby Hind spadł na ziemię. Oczywiście nagrodą jest wydłużenie paska życia.

Boss 7: Sniper Wolf (ponownie)

Kolejna walka z królową strzelców wyborowych, jeszcze łatwiejsza niż poprzednia. Gdy tylko się rozpocznie, biegnij w prawo i schowaj się za skałami tak, żeby Wolf nie mogła do ciebie strzelać. Zamiast bawić się w strzelanie z karabinu snajperskiego, załatw ją rakietami Nikita. Ukrywa się za drzewami. Po kilku trafieniach Sniper Wolf w końcu umrze. Wiesz, z czym to się wiąże.

Boss 8: Vulcan Raven

Dzięki wrodzonej tępocie tego gościa walka z nim nie należy do trudnych, chyba że sam będziesz się pakował pod lufy jego działka. Najlepsze rezultaty osiągniesz używając rakiet stinger, ale wymaga to wystawienia się na ostrzał. Na szczęście Vulcan jest dość powolny i rzadko skręca, dlatego staraj się zachodzić go od tyłu i strzelać, z czego tylko możesz. Jeśli nie chcesz ryzykować spotkania, używaj rakiet Nikita, pamiętaj jednak, że trzeba nimi atakować od tyłu - od przodu Vulcan je zestrzeli. Jeśli masz pod dostatkiem min, możesz je rozstawiać na drodze swojego przeciwnika. Kilka celnych trafień i ten wielki koleś w końcu opuści ziemski padół.

Boss 9: Metal Gear Rex

To w zasadzie dwie walki w jednej. Metal Gear dysponuje dwoma rodzajami ataków. Gdy zadasz mu odpowiednią ilość obrażeń, zacznie używać drugiego rodzaju. Na początku rzucaj w niego chaff grenades i gdy tylko eksploduje, wystrzeliwuj stingera za stingerem. Powtarzaj tę operację, aż Metal Gear otrzyma odpowiednio dużo obrażeń i walkę przerwie krótki film.

Druga faza walki jest znacznie prostsza, gdyż dokładnie widzisz twojego przeciwnika. Niestety, nie możesz używać chaff grenades, dlatego unikaj ognia maszyny, przebiegaj między jej nogami, odwracaj się i czekaj, aż w polu widzenia będziesz miał kokpit. Odpal w niego kilka stingerów i powtórz całą operację. Po chwili Metal Gear Rex będzie już historią.

Boss 10: Liquid Snake

W zasadzie nie jest to walka z bossem, ale ponieważ jest najtrudniejsza w całej grze, tak ją zakwalifikowałem. Walczysz z Liquidem na górze zniszczonego Metal Geara i możesz [illegible] tylko rąk i nóg, gdyż cały twój sprzęt został na dole. Nie możesz też udusić Liquida, więc walcz, ile wlezie.

producent: Play It
platforma: PC

Blair Witch Volume 1: Rustin Parr

Solucja zwięzła, ale za to treściwa. BWP1:RP to przygodówka z elementami gry akcji. Połączenie takie stało się ostatnio bardzo modne. Mnie osobiście odpowiada jakby mniej - dla mnie ideałem byłoby, gdyby gra miała opcję pozwalającą na "skipnięcie" tych strzelanin, podczas których trzeba rozwalać rozmaite wraże stwory, ale dla niektórych to właśnie stanowi esencję życia. Chętnie też przyznam, że niewiele rzeczy tak może poprawić nastrój jak zniszczenie do cna kilkudziesięciu piekielników.

Niezależnie od tego, na jakim poziomie zechcesz grać, będziesz musiał zabić każdego wroga, na jakiego natkniesz się w puszczy. Im wyższy poziom wybierzesz (normalny, ekspert itd.), tym liczniejsi będą wrogowie, jakich spotkasz w lesie. Jeśli wybierzesz poziom najłatwiejszy, Doc podpowie ci, jakie powinno być rozwiązanie większości zagadek. Trening (Tutorial) możesz pominąć - co prawda usilnie to odradzamy, gdyż trening zawsze się przyda i sam w sobie dostarczy ci sporej uciechy - otwierając drzwi klatki z lewej i wychodząc na zewnątrz.

Niniejsza solucja dotyczy normalnego poziomu trudności walk i normalnego poziomu komplikacji zagadek. Klawisze, jakie ci podajemy, dotyczą ustawienia domyślnego - jeśli zdefiniujesz je inaczej, powinieneś uwzględnić te zmiany przy korzystaniu z naszej solucji.

Trening (Tutorial)

Weź z krzesła kompas, wyjdź z pomieszczenia drzwiami z prawej i przebiegnij (RUN) po desce zawieszonej pomiędzy poziomami. Podnieś pistolet, odwróć się i zabij martwiaka (Zombie) przy użyciu możliwie minimalnej ilości amunicji. Wróć do deski. Wykonuj polecenia generała Haka. Dotarłszy do drzwi z dźwignią, odtwórz poprzedni poziom zdrowia (za pomocą klawiszy "[" i "]"), wybierz torbę Doc, a potem przy użyciu klawisza Enter użyj uzdrawiacza. Wybierz broń wedle woli, a potem ją odłóż. Podejdź blisko do dźwigni i ZAPISZ GRĘ (klawisz F2). Pchnij dźwignię i natychmiast cofnij się BIEGIEM, wyciągając broń i waląc do obu zombi. Kiedy się z nimi uporasz, okaże się, że twój trening dobiegł końca.

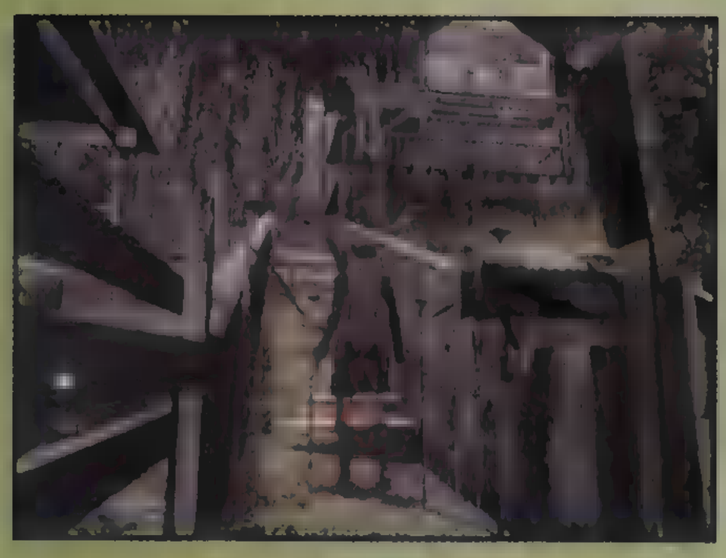
W Sookhouse powinieneś wejść w drugie drzwi z lewej idąc za Strangerem. Popatrz sobie na otwierający grę film i wejdź do sali odpraw. Usiądź na sofie. Dowiedziawszy się, jakie cię czeka zadanie (masz wyjaśnić sprawę tajemniczych zabójstw dzieci w miasteczku Burkitsville), idź do laboratorium Doc i weź wszystkie przedmioty. Stranger i Swietłana obiecują ci pomoc - w razie potrzeby. Udajesz się do Burkitsville.

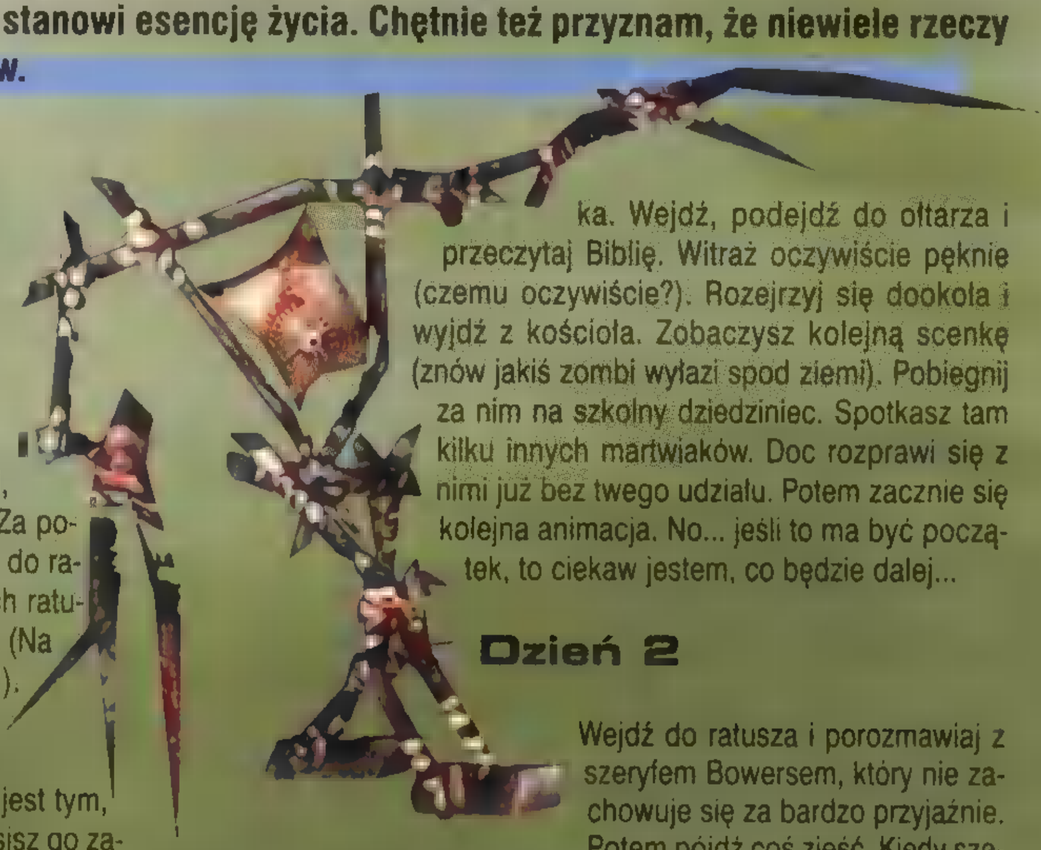
Dzień 1

Po krótkiej rozmowie z hotelarzem weź klucz od pokoju Doc. Przeszukaj pokój, włącz radio, a potem wyjdź, by spenetrować całe miasteczko. Po drodze możesz porozmawiać z hotelarzem. Niektóre miejsca (np. kościółek i ratusz z biurem szeryfa) są zamknięte, bo w końcu to wieczór. Miasteczko jest nieduże i poznasz je całe dość szybko. Polecamy wizytę w siedzibie miejscowego dziennika, gdzie jego właściciel, Horace Gusten, da ci poranne wydanie gazety. Przejrzyj tę gazetę. Okaże się, że rankiem będziesz musiał pogadać z szeryfem! Wróć do motelu, gdzie motelarz powie ci, że jeśli chcesz trafić do siedziby Rustina Parra, będzie ci potrzebna mapka okolic. Ostrzeże cię też przed wyjątkowo wredną wiedźmą z Blair, której domeną są okolice Tappy Creek. W miarę zwiedzania miasteczka Doc kreśli jego mapkę, którą łatwo możesz wywołać odpowiednim klawiszem. Odwiedź szkołę, ratusz, kościół, gospodę - Doc może tu coś zjeść i wysłuchać miejscowych ploteczek - i sklep ogólny. W automacie do sprzedaży lodu przed sklepem jest moneta, którą możesz wrzucić do grającej szafy w stołówce (obok wejścia z lewej strony), choć nie jest to najważniejsza rzecz do zrobienia w tej grze. Ze stołówki (rozmowy z klientami dadzą ci jaki taki obraz sytuacji) możesz wrócić do pokoju w motelu.

W nocy Doc się obudzi, usłyszawszy jakiś hałas. Każ jej wejść do łazienki. Włącz światło. Zobaczysz jakieś widmo. Wyszedłszy z łazienki, weź broń i widmowy czujnik (SPS). Za pomocą SPS-a wytrop widmo - polazło do ratusza. Przeczytaj notatkę na drzwiach ratusza i weź topór ze ściany obok drzwi. (Na wszelki wypadek ZAPISZ TU GRĘ!). Pierwszego wroga spotkasz w głębi, wszedłszy w drzwi na tyłach ratusza. Wejdź i szybko się cofnij. Szeryf nie jest tym, kim się wydaje, ale... Oczywiście musisz go zastrzelić. Kiedy wyjdziesz, zacznie się etap gry, który będzie polegał na wytłuczeniu wszelkiego tałatajstwa - nie ruszysz dalej, dopóki nie wybijesz potworów do ostatniego.

Pierwsze będzie widmo, które wyłazło z twojej łazienki w motelu. Skręć w prawo. Przejdź wzdłuż ulicy i skręć w alejkę przed kościółkiem. Zastrzel zombi łażącego wokół cmentarza (możesz wejść na cmentarz i tam dopiero dać upust swoim morderczym instynktom). Potem wróć do stołówki - przygotuj się na otwarcie ognia, gdy Doc podejdzie do schodków i drzwi. Zabij czarci pomiot, który wyskoczy z okna, a potem wejdź. Bez litości zastrzel jegomościa, który siedział tu wcześniej i robił uwagi dotyczące placków. Wyjdź i znów uruchom swój STD (Sensor Tracking Device). Obejdź kościółek dookoła i zabij zombi, który się tu kręci. Przejdź ulicą niczym anioł ostatecznej śmierci i pozabijaj zombi, którzy będą się wytaniali spod ziemi. Dopiero wtedy otworzą się drzwi kościół-





ka. Wejdź, podejdź do ołtarza i przeczytaj Biblię. Witraż oczywiście pęknie (czemu oczywiście?). Rozejrzyj się dookoła i wyjdź z kościoła. Zobaczysz kolejną scenkę (znów jakiś zombi wyłazi spod ziemi). Pobiegnij za nim na szkolny dziedziniec. Spotkasz tam kilku innych martwiaków. Doc rozprawi się z nimi już bez twego udziału. Potem zacznie się kolejna animacja. No... jeśli to ma być początek, to ciekaw jestem, co będzie dalej...

Dzień 2

Wejdź do ratusza i porozmawiaj z szeryfem Bowersem, który nie zachowuje się za bardzo przyjaźnie. Potem pójdź coś zjeść. Kiedy szeryf przyjdzie do jadalni, wyjdź i wróć do ratusza, by pogadać z jego zastępcą (Charlie Hobart). Dostaniesz od niego mapę. Przejdź do biblioteki i porozmawiaj z miejskim kronikarzem, a potem przejrzyj historię Burkitsville. Odwiedź szkołę i porozmawiaj z nauczycielką Suzanne Ascott. Przejdź do Brody House, gdzie mieszka jedyny berbeć, któremu się udało ujść z łap Parra. Porozmawiaj z chłopcem i jego matką - dróżka do ich domu to pierwsza ścieżka na prawo za motelem, naprzeciwko ratusza (co prawda niewiele się tu dowiesz). Po rozmowie z Mrs Brody Doc stwierdzi, że jest gotowa na włóczęgę po lasach. Wróć do swego pokoju w hotelu i weź broń. Przeszedłszy do biura motelu, możesz wysłać telegram do Spookhouse o braku postępów i punktu zaczepienia. Potem ruszaj do puszczy, drogą na prawo od szkoły. DOBRZE ZROBISZ ZAPISUJĄC TU GRĘ. Idź ścieżką do domku Rustina Parra. Po zbadaniu wszystkiego, co się da, wróć do lasu i skieruj się ścieżką do Coffin Rock (Trumiennej Skały). Kiedy zechcesz się z niej cofnąć, stracisz orientację - wiedźma rzuciła zaklęcie na cały rejon. Użyj noktowizora i połaź po okolicy, aż wszystko wróci do normy. Spróbuj wrócić do miasta. Dość szybko odkryjesz, że łazisz w koło. Zaraz potem pojawi się Biała Sowa (Ne-Ahs-Jah). Pójdź za nią do szałasu indiańskiego szamana, który nosi iście szamańskie nazwisko (Asgaya Gigageya). Wysłuchaj jego opowieści i weź amulet (naszyjnik), który ci ofiaruje. Dzięki temu naszyjnikowi będziesz mógł widzieć rzeczy zwykle dla ciebie niewidzialne. Wróć do puszczy i ponownie spróbuj wrócić do miasta. Dobrze zrobisz, jeśli zapiszesz grę i weźmiesz w łapę broń. Las jest teraz pełen piekielnych psów, zombi i gałęziaków (niektórych stworów nie da się zabić, trzeba je po prostu minąć biegiem). Gałęziaki, owszem, zabijać można. Zatłukłszy któregoś, weź jego świecący łeb i popatrz, co się stanie.

Posłuż się swoją mapą. Wróć do wejścia na tereny miejskie. Zobaczysz, że wejście jest zamknięte: na drodze rozparł się wielki, na poły niewidoczny skorpion. Można go zabić tylko używszy jednocześnie kul i lasek dynamitu. No to... Łup! I biegiem w odsłonięty otwór! Nieopodal miasteczka zobaczysz jednego z gałęziaków na drzewie z prawej. Przedtem go tu nie było... a może go nie widziałeś bez indiańskiego naszyjnika?

Dzień 3

Pierwszą twoją myślą po ocknięciu się w motelu jest to, że przed pójściem do puszczy trzeba uzupełnić amuni-

cję. Odwiedzi cię zastępca szeryfa, który wręczy ci policyjny raport dotyczący morderstw dzieci. Wręczy ci też gałęziaka z celi Parra. Przed wyjściem z motelu przejrzyj raport.

Odwiedź zarządcę hotelu. Porozmawiaj z nim, aż w końcu zgodzi się ci pomóc (co prawda niezbyt ofiarnie - po prostu wyśle twój telegram). Porozmawiaj jeszcze, aż zgodzi się wysłać i drugi telegram.

Jeżeli grasz w trybie TRUDNYCH ZAGADEK, będziesz musiał przeprowadzić analizę metali w swoim pokoju w motelu. Użyj zakraplacza (eye dropper) i probówek o numerach 6, 1 i 4 na metalach, a potem odwiedź sklep ogólny i weź spryskiwacz (Paint Stripper). Potem nawilż tym spryskiwaczem twana.

Zajrzyj do kościoła i pogadaj z pastorem Ascotem (mężem nauczycielki). Przejdź przez szkołę i porozmawiaj z dziewczynką (Mary Brown) na szkolnym dziedzińcu. Rozmawia z kimś, ale z kim? Zginął jej jakiś zwierzak? Mister Brownie. Odwiedź bibliotekę i porozmawiawszy z Mr Durantem, poproś o książki dotyczące legend i podań indiańskich. Spisz informację i oddaj książkę Durantowi. Poproś go ponownie o pomoc - dostaniesz książkę dotyczącą legend indiańskich. I to zapisz, a potem raz jeszcze zwróć książkę Durantowi i znów go zagadnij - dowiesz się ciekawych rzeczy o Robin Weaver. Wszystko to przyda ci się nieco później. Potem wróć do motelu i spytaj recepcjonistę o swoją przesyłkę dla Doc. Wyjdź i poczekaj, aż podjedzie samochód (Justine) z twoim wyposażeniem. Wróć do hotelu i przeanalizuj zapis rozmowy z Mary Brown i odgłosy, jakie Doc zapisała na taśmie w puszczy. Musisz trochę pokombinować z ustawieniami magnetofonu. Weź wreszcie całe swoje wyposażenie i ruszaj do puszczy.

Po wyjściu z hotelu Doc natknie się na szeryfa, który ją ostrzeze, że ma ją na oku. Nie jest to chyba dla niej zbyt wygodne - tak czy owak Doc waży z pół setki kilogramów, jeśli nie więcej. Kiedy wejdziesz na szkolny dziedziniec, nauczycielka powiadomi Doc, że Kohl został aresztowany w sklepie.

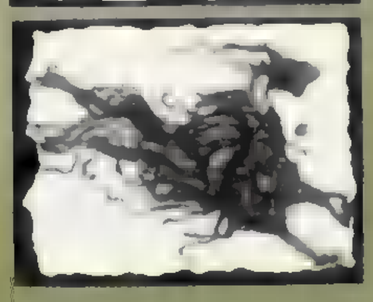
Możesz odwiedzić sklep ogólny i posłuchać, co mówią ludzie o ostatnich wydarzeniach, ale nie jest to bezwzględnie konieczne. Porozmawiaj też z zastępcą szeryfa przy drzwiach. Skieruj się do puszczy wejściem obok szkolnego dziedzińca. Wszedłszy w las ZAPISZ GRĘ!

Nie pchaj się na razie do szamana - i tak nie ma go w domu. Biegnąc i strzelając jak oszalały Billy Kid, przebij się pomiędzy hordami wściekłych psów, zombi i gałęziaków. Utłukłszy gałęziaka, dotykaj czerwonego serca na ziemi, gdzie potworek rozpada się na części. Dzięki temu gałęziak się nie zregeneruje, a uwolniona zostanie dusza Jestestwa. Na razie musisz pobłąkać się po puszczy i odwiedzić miejsca, których nie widziałeś wczoraj. Odwiedź Asgay'ę. Dopiero kiedy tego dokonasz, Indianin wyjaśni ci kilka spraw. Opuściwszy chatkę szamana, przejdź do wąskiej ścieżki, która wiedzie na tyły domu Parra. Musisz wejść do niego od północy (nie od północnego zachodu) - uważaj, bo są tam dwa wejścia. Przy ustalaniu kierunku posłuż się kompasem. Odłóż broń i latarkę i wybierz twana Parra. Ruszaj do domku Parra. Odkryjesz domek takim, jakim był, ZANIM go spalono. (Wlazłeś w nowy Portal.)

W domku Parra znajdziesz (przy schodach do piwnicy) stronę z jego dziennika, druga strona jest na kominku (parter). Przy kominku odwróć się i weź kule z podłogi przy półce z książkami. Wyjdź w lewo i przejdź schodami na piętro. Wejdź do pokoju z prawej i weź pakiet opatrunkowy (First Aid Kit) oraz 40 nabojów z pudła na podłodze. Przejdź do przyległego pokoju. Wyjdź na korytarz, skręć w lewo i na końcu korytarza wejdź do łazienki. Weź leżącą na podłodze trzecią stronę dziennika Parra. Wyjrzyj przez okno - zobaczysz bawiące się tam widmowe dzieci.

Podejdź na drugie piętro. Przejdź do końca, skręć w lewo i weź czwartą stronę dziennika. Podejdź do szkiców na ścianie - Doc uzyska prawdziwe twana. Zejdź do piwnicy. Popatrz, a potem weź szkic zostawiony przez Kyle'a. Włącz Sensor Proximity i wyjdź z piwnicy. Wyszedłszy z domu, ZAPISZ GRĘ.

Obejrzyj szkic i znajdź starą mapę, którą posługiwałeś się wcześniej. Skorzystawszy z kompasu, odszukaj drogę do Coffin Rock. Skieruj się ku wodzie - znajdziesz tam wreszcie zgubionego misia Mary Brown. Wróć do portalu (wąską ścieżką wiodącą na tyły domku Parra) i użyj Real Twana (przedtem wyłącz latarkę i odłóż wszelką broń). Wróciwszy do realnego świata, opuść ten rejon i przejdź do chatki Asgay'i. Zanim tam dotrzesz, będziesz musiał stawić czoło wielkiemu gałęziakowi. Nie da się tego uniknąć. Kiedy gałęziak, zbliżając się do ciebie, opuści rejon swego "spoczynku", zestrzel woreczki zwisające z jego ramion. A potem kopniakami rozwal cztery stosy kamieni - nie daj się jednak złapać gałęziakowi. Porozmawiaj z widmem Jonathana Prye'a. To łowca czarownic sprzed 100 lat. Powie ci, że zostawił dziennik przy Coffin Rock. Nie pędź tam od razu - pierwej idź ku kryjówce Indianina (za Białą Sową). Asgaya powie ci, że smarkacz jest opętany przez demona. Na domiar wszystkiego poinformuje cię, że w grę wchodzą "większe rzeczy". Poleci ci też znaleźć prawdziwe imię wielkiego demona Kahuny. Przed wyjściem weź z dwóch szafek amunicję i opatrunek (podobny do pęku ziół) ze stołu. Potem, tłukąc po drodze przeważające siły wroga (wściekłe psy i widma), wróć do Coffin Rock (będzie za tobą podążał duch małego chłopca) i weź dziennik (obejrzyj go uważnie), który zaniesiesz Indianinowi (podczas podróży powrotnej nie zapomnij o kompasie i broni). Wysłuchawszy wyjaśnień Indianina dotyczących Othegwendhy, Hec-a-ito-mixa i ofiary, zaczynasz pojmować, że ponieważ miś należy do Mary Brown, ona będzie następną ofiarą opętanego chłopaka. Znalazłszy skrwawionego chłopca, możesz go zabrać do Coffin Rock i użyć jako przynęty dla demona. Podprowadzenie demona do skały pozwoli ci go wysłać na kolejną, tysiącletnią ścieżkę.

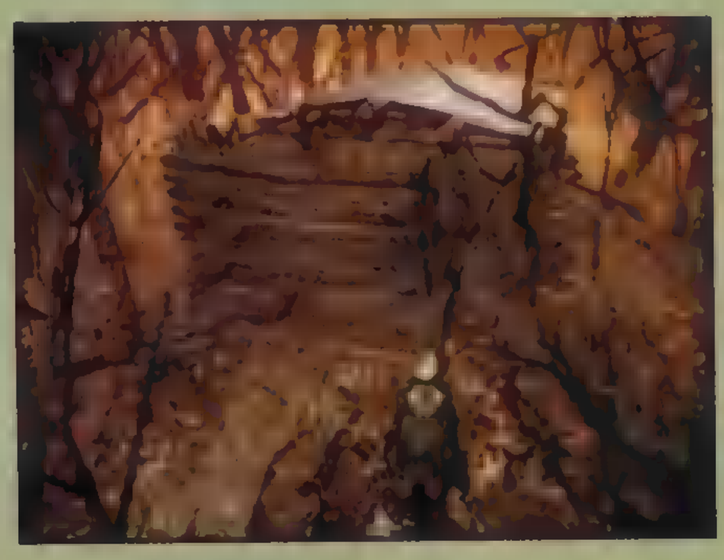


Wyjdź od Asgay'i, weź w łapy ulubioną spluwę i kierując się wskazaniami kompasu POBIEGNIJ do miasta, zabijając wszystko, co ci stanie na drodze. Dotarłszy do miasteczka, ZAPISZ GRĘ.

Dzień 4

Odwiedź szkołę i porozmawiaj z nauczycielką. Dowiesz się, że spłonął budynek będący siedzibą redakcji miejscowego dziennika - i przepadł gdzieś Gersten. Dowiesz się też, że nauczycielka widziała Mary Brown bawiącą się wcześniej z Kyle'em na dziedzińcu, ale oboje gdzieś przepadli. Mary prawdopodobnie siedzi w kościołku i modli się z pastorem. Kiedy opuścisz szkolne podwórko, zacznie się sekwencja animowana, w wyniku której Doc znajdzie się przed kościołem. Wejdź do kościoła i podejdź do ołtarza. Pastor, Doc i Mary porozmawiają ze sobą przez chwilę. W wyniku tej rozmowy Doc się dowie, że Kyle jest w głębi kościoła (w zakrystii). BIEGIEM odskocz od ołtarza i wyskocz przez tylne drzwi. Biegnij szybko, jakby cię przypiekano. Skręć w lewo i pobiegnij w uliczkę pomiędzy kościółkiem i ratuszem. Przebiegnij wzdłuż bocznej ściany ratusza i wyjdź przed jego front. Musisz Brody'ego dopaść na ulicy - nie pozwól mu wbiec do biura szeryfa (w ratuszu) przed Doc, bo Doc zostanie aresztowana za próbę kidnapingu i molestowania nieletnich. Dopadłszy go na ulicy, możesz (i powinieneś) za pomocą twana uwolnić go z diabelskiej mocy. Kyle opowie ci ciekawe rzeczy o pastorze, redaktorze gazety i innych. Po tym **wszystkim zobaczysz**, jak pastor wyłazi tylnymi drzwiami z kościoła, ciągnąc za sobą Mary. ZAPISZ GRĘ. Pospiesz się!

Odwróć się i pobiegnij z powrotem na ulicę głowną, tam skręć i pognaj obok ratusza, skręć ku prawej, w uliczkę pomiędzy szkolnym podwórkiem i ratuszem. Natkniesz się tam na pastora i Mary. Pastor rzuci niesioną przez siebie łopatę (ciekawe, do czego chciał jej użyc - wolę nie myśleć, co można małej dziewczynce zrobić łopatą). Podnieś łopatę i użyj klawisza, jakim zazwyczaj posługiwałeś się do wyciągnięcia broni. Pogoń za pastorem i Mary, którzy biegiem zbliżają się ku płotowi oddzielającemu szkolny dziedziniec od lasu. Gnając za pastorem, przygotuj łopatę. Walnij pastora w łeb



(łopatą), zanim dotrze do furtki w płocie dziedzińca. Kiedy pastor zostanie ogłuszony, przemówi do ciebie Mary, która podsunie ci trzy ważne wskazówki. Doc ma być następną ofiarą. Demon zna twoje imię. Nieeee! Wkrótce na arenie wydarzeń (ładny zwrot, prawda?) pojawią się szeryf i pani Ascot, którzy kategorycznie zażądają wyjaśnień. Zaraz potem pastor się ocknie i grupa wesołych upiorów przystąpi do działań rozweselających. BIEGIEM udaj się do puszczy. Wdawszy się do lasu, z niemałym zaskoczeniem (i niesmakiem) stwierdzisz, że otaczają cię pozbawione ciał głowy. Paskudy! Gdy spróbujesz zwiać (dość naturalny odruch w tych warunkach), trafi cię piorun i łby poznikają. Pojawi się stara kobieta (Robin Weaver?). Pójdź za nią do jej chaty. Wejdź przez drzwi frontowe. Podejdź do niej i spróbuj z nią pogadać - zanim odpowie, Doc będzie musiała ją zagadywać kilka razy. Robin poleci Doc wziąć stronę ze ściany. Odwróć się i podejdź do drzwi frontowych. Spójrz na ścianę z prawej (wewnątrz domku). Weź stronę... a potem weź od Robin twana. Wyjdź z domku i wróć do miasteczka. Gdy tylko wyjdziesz na szkolne podwórko, drogę zastąpią ci szeryf, pastor, Mary i Mrs Ascot. Nagle przybędzie US Cavalry (ta zawsze przybywa w ostatniej chwili, ale przybywa niechybnie) w postaci Strangera, który uratuje ci... no, sam wiesz. Razem ze Strangerem wracacie do puszczy. Po drodze składasz towarzyszowi meldunek z tego, co Doc robiła podczas ostatnich czterech dni. W pewnej chwili Stranger "znika" i Doc musi sama przedrzeć się do chatki szamana - co będzie teraz nie lada wyczynem. Możesz co prawda uciec potworom, ale spotkasz je wracając. Porozmawiaj z szamanem, a potem wyjdź i wąską ścieżką przedostań się do domu Parra (aby za bardzo nie błądzić). Użyj twana otrzymane od Robin Weaver, stając obok wąskiej dróżki i patrząc w jej kierunku. Przyjrzyj się uważnie temu, co zobaczysz, a potem użyj twana skrwawionego chłopca. Demołapka została zastawiona. ZAPISZ GRĘ.

Teraz się odwróć i ruszaj do Coffin Rock. Znów będziesz musiał się rozprawić ze znaczną ilością potworów: wściekłych psów i tym podobnych po drodze. Gdy dotrzesz w pobliże Coffin Rock, znów ZAPISZ GRĘ. Podejdź do ciała chłopca pośrodku Coffin Rock. Jak tylko pokaże się Stranger, zastrzel demona, łap chłopaka i BIEGNIJ, jak nigdy przedtem. Wal prosto na wąską ścieżkę wiodącą do domu Parra. Jeśli demon (w postaci czarnej chmury) dopadnie cię, zanim zdążysz się zorientować, którędy biec, to już po tobie. Musisz dobiec do miejsca, gdzie pierwej Doc ustawiła pułapkę. Postaraj się trzymać jak najbliżej Strangera (co uratuje cię przed piekielnymi stworami). Gdy dotrzesz do demołapki, kończysz grę jako zwycięzca. No i Howgh!

EGM

producent: Gathering of Developers
platforma: PC

KISS: Psycho Circus

Jeśli nigdy nie miałeś przyjemności z grą w Kiss: Psycho Circus, nie wiesz, jak pokonać jakiegoś potwora, jeden z bossów sprawia ci szczególne problemy czy też chciałbyś się dowiedzieć czegokolwiek przydatnego w czasie grania, możesz spokojnie przeczytać poniższy tekst. Oprócz porad ogólnych znajdziesz tu również opis przejścia pierwszych etapów dla każdej z czterech postaci, a także sposób na zabicie ostatniego przeciwnika w grze. Tym

Ustawienia gry

Domyślne ustawienia klawiatury i myszy są chyba przystosowane dla rynku przeciętnym co najmniej trzy ręce: miedzy klawiaturą oraz klawiszem, mysz palcem wyrastającym z nosa. Mam pewne podstawy przypuszczać, że nie musisz do tego typu rzeczy i dlatego polecam na samym początku poeksperymentować przedefiniowaniem ustawień. Odpowiedni dobór klawisz sterujących pozwoli ci efektywniej i bardziej naturalny sposób dać zniszczenie w szeregach przeciwnika.

Większość myszy używa do sterowania ruchami postaci układu klawiszy w kształcie odwróconej litery T. Przeciętnie odpowiedniemu ruchowi do przodu, tyłu, w lewo i prawo na przykład klawisze W-A-S-D. Oczywiście ostatecznie wybór jest kwestią osobistą do ciebie. Aby przypomnieć do swojej ostatecznej myśli, dlaczego zostać tam, gdzie nie. Uniknąć przy prawym dodatkowym przycisku można po eksperymentować.

Żadna z używanych w grze broni nie ma alternatywnego trybu strzału, mogą naciśnięcia do prawego przycisku powoduje skok lub wybór zadanej broni na klocie. W trakcie rozgrywki będziesz musiał zmieniać broń, szczególnie podczas walki z ostatnim przeciwnikiem. Kiedy z nim walczysz, nie ma sensu używać broni dystansowej, ponieważ przeciwnik będzie się sprawa z otwieraniem drzwi. Dlatego przełącz się szybciutko na broń do walki przy użyciu myszy, a używanie przemiennie otwarcia drzwi - dla klawiszem tylko.

Możesz się także zastanowić, czy chcesz w trybie multiplayer celować nad przyciskiem, czy wolisz przód prawemu przyciskowi myszy. Decyzja ta wydaje się nie mieć znaczenia, nie jest. Zależy tylko od twojej wygody. Zależy tylko na wrażliwości myszy, kierunku poruszania się przeciwnika. Ma to znaczenie, że w trybie multiplayer najczęściej starasz się poruszać cały czas w ruchu, a przypadkowe naciśnięcie przycisku może cię unieruchomić na ułamek sekundy.

Pamiętaj, że niektóre bohaterowie używają, podczas ataku jest on the box. Aby ułatwić korzystanie z tego przycisku ko- do którego będziesz mógł szybko dostęp za pomocą kciuka. Podobnie jest z hawk uzbrojonymi, gdyż drugim dostępnym podczas walki pistoletem. Każdy z nich można zostawić w spokoju i używać go w normalnych sytuacjach, wyłączając moment nas zaskoczy.

Oczywiście są to tylko sugestie, które, moim zdaniem, mogą ułatwić grę. Zanim jednak zaczniesz, musisz się jeszcze kilkoma rzeczami z punktu widzenia przyjemności, jaką będziesz czerpał z gry. Chodzi tu nie tylko o takie ustawienie opcji graficznych, aby cały czas grało płynnie i nie powodowało to bólu głowy. Tak więc zaraz po zainstalowaniu najnowszych sterowników do swojej karty graficznej, uruchom grę i wejdź do menu opcji, a następnie do ustawienia grafiki. Żeby zmniejszyć rozdzielczość, w jakiej będzie wyświetlany ekran lub wyłączyć część lub wszystkie z dodatkowych efektów graficznych, obciążających procesor. Na szczęście Kiss nie jest grą przesadnie wymagającą, więc jeśli tylko posiadasz jako taki sprzęt, będziesz mógł nacieszyć swoje oczy wspaniałą grafiką.

Ach... na koniec jeszcze jedna szybka dotycząca bólu głowy. Jeśli nie masz ochoty oglądać po raz kolejny dość długich filmików przerywających grę, możesz je wyłączyć w menu Advanced.

Kilka porad dla młodego myśliwego

Tutaj znajdziesz kilka ogólnych porad, dzięki którym dowiesz się, na co dokładnie zwracać uwagę i jak dosyć skutecznie używać swojej broni.

Jeśli tylko natkniesz się na zamknięte drzwi, dowiesz w ścianie podobne wyglądającą szczelinę lub inne tego typu rzeczy, przyjrzyj się uważnie - prawdopodobnie znajdziesz sposób na dostanie tego miejsca. Zwróć szczególną uwagę na kolorowe panele lub dziwnie wyglądające kontenery - one mogą być kluczem. Jeśli nie da się tego otworzyć, zostaw i przejdź dalej.

Kiedy wszedniesz z jakąś amunicją, pocałuj na pasku po prawej stronie. Dzięki wyświetlanej jest ilość pozostałej amunicji oraz jego aktualny stan zdrowia. Szczególnie zwracaj uwagę, jaki skutek odniosą twoje strzały, dzięki temu będziesz mógł wydedukować, jaka broń jest najlepsza przeciwko danemu wrogowi. Pamiętaj, że niektóre potwory posiadają miejsca szczególnie wrażliwe lub całkowicie niewrażliwe na twoje ataki.

Małe dodatkowe kondycje pojawiają się również wtedy, gdy twoi przeciwnicy walczą sami ze sobą. Jeśli zauważysz, a wcześniej nie zauważałeś, kilku potworów walczących ze sobą, rozstrzygnie się bez twojego udziału, i zajmij się ostatecznym likwidowaniem zwycięzcy.

Zwróć uwagę na to, co robisz. Jeśli jest to poza polem widzenia, ale go może uaktywnić, przeciwnik będzie czekać bezczynnie aż zaczniesz strzelać, przeciwnik może ci zrobić krzywdę. Dlatego unikaj monstrum, gdy przebijasz się przez pomieszczenia przeciwników.

Zwracając uwagę na licznik znalezionych przedmiotów w danym poziomie, możesz stwierdzić, czy w pokoju znajduje się niezbędna przedmiotu. Jeśli licznik pokazuje coś w rodzaju "25/35", oznacza to, że zabiłeś dwudziestu pięć z trzydziestu pięciu walęsających się po okolicy potworów. Jeśli po chwili druga liczba zmniejszy się, oznacza to, że gdzieś w pobliżu powstał nowi przeciwnicy. Zazwyczaj odbywa się to za pomocą maszyneria zwana spawnerem, ale nie jest to normą. W takim razie szukaj potworów, powinny być twoim głównym celem. Co jakiś czas pojawią się wskazania licznika, a dowiesz się, gdy usłyszysz nową "wiadomość" otoczenia.

Co się czyta?

To co najważniejsze w każdej dobrej strzelance to oczywiście odpowiednia ilość i ciekawi przeciwnicy. Gdy grasz w Kiss, spotkasz co najmniej kilka przypadków się do tego, czytaj poniższe akapity. Przygotuje cię nieco na szok i pozwoli walczyć jeszcze skuteczniej.

Każdy potwór, który zostanie zabity, czy to przez ciebie, czy przez innego potwora, będzie próbował się zemścić. Przeważnie nie polega przy tym na zwinności powstały w pobliżu swoich sojuszników będą zadowoleni, że dzięki temu ich kolegi, że zabiją przy tym kilku swoich. Możesz wykorzystać ten fakt na swoją korzyść, nie- wrogów dysponują tylko bronią białą z odległości i ustawiając się

Szybkość postaci, którą sterujesz, pozwala ci manewrować pomiędzy nie każdego przeciwnika, jakiego możesz napotkać na swojej drodze. Wykorzystuj tę zdolność jak najczęściej, nie zastanawiaj się, czy ktoś w jakimś miejscu ustawił się przekonany, że uniknąć, żeby sam sobie robić krzywdę.

Przemyślane zastosowanie do atakowania przeciwników nie tylko zabawne, ma również dużo bardziej praktyczne znaczenie. Każdy wróg zadany przez twoją broń oznacza dla ciebie mniejszą ilość pola, jakim możesz zadawać. Pamiętaj, że utrzymanie odpowiedniego wysokiego poziomu zdrowia oraz posiadanie dużych zasobów amunicji jest niezbędne, aby przetrwać.

Rzecz jasna, w czasie walki nie musisz patrzeć, jak ci się dostaje. Gdy tylko przeciwnicy zaczną atakować się nawzajem, odwróć się w ich stronę i zabij tych, którzy może cię zabić. Weź również pod uwagę, że otoczenie nie zawsze wolno ze sobą do końca, czasem potrzebna bratobójczą walkę znów ustaw w pobliżu za klucz. Dodatkowego lepiej zawsze mieć.

Jeśli zaatakujesz potwora, który jest aktualnie zaangażowany w jakąś walkę, on zaatakuje cię w odwecie. Wszyscy przeciwnicy działają na zasadzie "ten, kto mnie właśnie zaatakował, musi zostać zabity". Zwracaj uwagę na poziom zdrowia przeciwników i zabij wtedy, gdy na pewno zadasz wrogowi ostatnim strzałem.

Kogo i jak?

Kolejność, w jakiej w grze wymienieni przeciwnicy, została ustalona nie na podstawie kolejności ich występowania w grze, ale ich względnego zagrożenia, jakie stanowią dla ciebie. Im dalej na liście znajduje się jakiś potwór, tym wyższy priorytet powinieneś mu nadać. Szybsze eliminowanie takiego wroga na pewno zaoszczędzi ci wiele zmartwień. Jeśli dany potwór ma wysoki priorytet i wybierze w otoczeniu mniej groźnych przeciwników, spróbuj jakoś ominąć potwora i zająć się nim w pierwszej kolejności.

Batwings (priorytet: niski)

Te małe latające kreaturki występują w grupach, które pojawiają się po określonych miejscach. Ich atak nie stanowi dla ciebie większego zagrożenia, nawet jeśli na ciebie wleci, zadają niewielką ilość obrażeń. Można je zabić za pomocą każdego pistoletu, ale ponieważ zazwyczaj pojawiają się w ściśle określonych miejscach, możesz ich po prostu unikać.

Headless (priorytet: niski)

Te głowy bez ciała występują praktycznie w każdym miejscu gry. Są dość żywotne, można zadać im kilka ciosów, a one dalej będą próbowały zadać ci jak najwięcej obrażeń. Mogą być niebezpieczne jedynie, gdy cię otoczą, dlatego walcząc z nimi w miejscu, które ci odpowiada, używaj broni, która ona, aby rozprawić się z jednym. Jeśli chcesz przeskoczyć lub ominąć tego przeciwnika, możesz zrobić to bez obawy o poważne obrażenia. Głowy wyraźnie sygnalizują swój atak. Jeśli w pewnej chwili zaczną się podskakiwać dynamicznie, oznacza to, że za chwilę wystrzelą w twoim kierunku. Wtedy uważaj za jakąś osłonę albo po prostu in the box.

Stump (priorytet: niski)

Duży i [illegible] tych potworów. Może atakować zarówno wręcz, jak i [illegible] drugi rodzaj ataku jest [illegible]. Z powodu ich rozmiarów możesz [illegible] na małą odległość użyć broni [illegible]. Te potwory, walcząc [illegible] na [illegible] swoich [illegible] kul.

Gasbag (priorytet: [illegible])

[illegible] się w powietrzu rozdęte, plują zielonymi [illegible], które [illegible] się od ścian. Staraj się walczyć z nimi na otwartej przestrzeni, gdyż w korytarzach i małych pomieszczeniach mogą być dla ciebie niebezpieczne. Zielony gaz, który [illegible] po sobie, nie tylko je zabija, jest bardzo toksyczny. Do zabicia tego potwora wystarczy seria lub dwie z zero cannon albo porządny [illegible] bata.

Blademaster (priorytet: niski)

Wyrzucane przez niego gwiazdki [illegible] cię [illegible], na szczęście [illegible] dość. Prawdę jej [illegible] się do siebie, odsuń się kawałek i podejdź na [illegible]. Niektóre z pocisków [illegible] zawrócić i [illegible] cię od tyłu, ale [illegible] ten prosty unik wystarcza. Gdy zbliżysz się do blademastera, on zaatakuje cię [illegible]. Wymachuje [illegible] typu atak nie [illegible] zbyt dużych obrażeń, ale lepiej tego przeciwnika wyeliminować z [illegible] odległości, na przykład za pomocą magna cannon.

Fat Lady (priorytet: średni)

Ta [illegible] gruba kreatura [illegible] [illegible] [illegible]. Odrywa ze swojego ciała kawały tłuszczu i rzuca nimi w ciebie. Jej pociski odbijają się od ziemi i w pewnym stopniu [illegible] się w twoją stronę. Dlatego staraj się jak najszybciej zbliżyć do grubaski. Jej szybkość przypomina [illegible] żółwia, więc możesz [illegible] ją od tyłu i wykończyć najlepiej za pomocą magna cannon.

[illegible] (priorytet: średni)

Fala [illegible], która powstaje, gdy sifacz walnie w ziemię, możesz uniknąć na dwa sposoby: podskakując lub od razu [illegible] do przodu ewentualnie [illegible] się na bok poza jej pole rażenia. Gdy podejdziesz do sifacza bliżej, będzie próbował uderzyć cię w głowę. Robi to [illegible] że [illegible] bliski [illegible] i używać je [illegible] [illegible] gdy go [illegible].

Strutters (priorytet: [illegible])

Ten [illegible] występuje w dwóch [illegible] ognistej [illegible]. Oba dwie [illegible] do siebie. Zazwyczaj [illegible] w [illegible] strzelania nie [illegible] styl dobrze [illegible]. Gdy tylko [illegible] [illegible] w ich kierunku, [illegible] się [illegible] w [illegible] [illegible]. Bezpiecznie strzelaj. Potwory te [illegible] ranić [illegible], ale nie jest [illegible] pociskiem [illegible] do walki [illegible].

Arachniclow [illegible]

Te [illegible] potwory są całkiem łatwym celem, a ich [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible], gdyż [illegible] łatwe [illegible] [illegible] ataki [illegible] [illegible] - [illegible] są zawsze [illegible] w [illegible] [illegible]. W [illegible] [illegible] się [illegible]. Gdy podejdziesz [illegible] bliżej [illegible] walki wejdź [illegible] [illegible] [illegible] elektrycznego [illegible]. Na szczęście macha [illegible] [illegible] [illegible], [illegible] [illegible] aby go [illegible]. W [illegible] wystarczy jednym podejściem [illegible] blisko i ta niezdarna [illegible] [illegible] [illegible] krzywdy, a ty [illegible].

UniPsycho (priorytet: średni)

[illegible] niezwykły zmysł równowagi i równie wspaniały co [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] z [illegible] za pomocą [illegible] [illegible] zestrzelenia [illegible] [illegible] się na cel, którym jesteś ty. Jego pociski [illegible] [illegible] [illegible] ne i nadają ich [illegible]. Na szczęście czasem zdarza im się [illegible] w pobliże celu, wykorzystuj takie [illegible] aby [illegible] do [illegible] jak najbliżej. Zmusi to go do [illegible] się i [illegible] nie może strzelać, co oczywiście należy wykorzystać.

Tickler (priorytet: średni)

Te [illegible] [illegible] nie [illegible] do [illegible], ale [illegible] atak [illegible] [illegible] bez pomocy [illegible] obiektu, na który [illegible] [illegible]. Zanim zaatakuje, zmienia się [illegible] [illegible] na jeżycy (pysku). Gdy [illegible] to. Kieruj się [illegible] w [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]. Gdy znajdziesz się [illegible] od[illegible] blisko, [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] w [illegible] i [illegible] [illegible] [illegible] załatw [illegible] raz na [illegible].

[illegible] (priorytet: [illegible])

[illegible] [illegible] [illegible] z nim chęcią [illegible] się swoją potężną [illegible], ale [illegible] [illegible] stanowi [illegible] walki z [illegible].

[illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [

Magma cannon to broń przypominająca [illegible] pomarańczowy. Jak widać na jej widok, jest [illegible] skuteczna przeciwko [illegible], gdy uda ci się [illegible] do nich odpowiednio blisko. Zaletą magma cannon jest również fakt, że strzelając do grupy przeciwników, możesz zranić kilku z nich za jednym zamachem.

Pocisk wystrzelony z windblade'a to [illegible] natrafi [illegible] Wybuchnie po uderzeniu w ziemię tylko po trafieniu w przeciwnika. Jeśli nie trafi w żywy cel, odbije się od ziemi i wybuchnie, zaraz po tym skończy się pulwer. Uważaj, ruby nie zmieszczą się w zasięgu wybuchu, może to być [illegible].

SOLUCJA

Pomimo że gra nie narzuca konkretnej kolejności wykonywania poszczególnych [illegible], powinieneś zachować [illegible], pozwoli to na przejście całej historii w odpowiedni sposób. Po [illegible] się dokładne opisy przejścia poszczególnych rozdziałów dla każdej postaci, a także ostatniego, kończącego grę poziomu - "Nightmare Realm".

Pablo Ramirez: The [illegible] (Kraina Wody)

Pierwszym podróżnikiem noszącym [illegible] maskę jest Pablo Ramirez. Jego pasją [illegible] się w muzyce, do niedawna zajmowanie przez kapelę. Niestety [illegible] nie starczyło odwagi, aby stawić czoło przeciwnościom, z którymi za [illegible] Pablo.

Bad Streets 1/2

Poziom zaczynasz na [illegible] wyżej wspomnianego baru. Jak na dobrą knajpę przystało, znajduje się tu szafę grającą, od tego [illegible] zacząć grę. Gdy już uporasz się [illegible] po schodach na górę, gdzie znajdziesz swoją pierwszą broń do walki [illegible]. Zejdź na dół i za pomocą nowej zabawki rozwal kratę [illegible] do szatni i znajdź dźwignię, która tam [illegible]. Użyj jej, aby akcji otworzyć pobliskie drzwi i [illegible]. Sprawdzą się [illegible] pierwszych przeciwników, z którymi bez problemu poradzisz sobie za pomocą znalezionej przed chwilą broni.

Przejdź przez otwarte przed chwilą drzwi i za rogiem otwórz kolejne. Za nimi znajdziesz się [illegible] ze spiralnymi schodami. [illegible] Gdy dojdziesz na samą górę, zostaniesz [illegible] przez większą niż dotychczas liczbę potworów. Powodem ich nagłego zainteresowania tobą jest dzwonek w sobie [illegible]. Wejdź do pomieszczenia, w którym znajduje się [illegible] i na jego tyle pozostałej ci broni - zero cannon - za pomocą której pozbędziesz się [illegible] w mgnieniu oka [illegible].

Kierujemy się po [illegible] w poszukiwaniu następnych drzwi. Możesz [illegible] większych [illegible]. Za nimi znajdziesz krótką [illegible] formę, z której powinieneś [illegible], na skrzynkę i [illegible]. Gdy już go [illegible], wróć w pobliże miejsca, z którego [illegible], i użyj klucza do znalezionych drzwi, których do tej pory nie [illegible] otworzyć. Przed [illegible] przejście i [illegible] siebie. Masz teraz chwilę [illegible] w czasie, gdy gra będzie wczytywała kolejny [illegible].

Bad Streets 2/2

Już za chwilę spotkasz nowe potwory [illegible] broń - [illegible] cannon. Jeśli [illegible] się spieszy, ruszaj w prawo. Kolejną [illegible] na dziedziniec z [illegible] środek. W małym [illegible] znajdziesz kilka skrzyń, a na [illegible] użyć, aby sięgnąć - klucz. Na razie jest [illegible], ale [illegible] buty, będziesz mógł [illegible] wrócić.

Na drugim końcu dziedzińca [illegible] do [illegible]. Przejdź tam, unikaj [illegible], a następnie przez drugie drzwi. Znajdziesz się na kolejnym dziedzińcu. Tutaj [illegible], w którą będziesz musiał wcisnąć przycisk. Otworzy on [illegible], za którą oprócz [illegible] butów znajdziesz również blademastera mającego ochotę [illegible] krzywdy. Rozprawisz się z nim [illegible]. Wróć na dziedziniec i używając [illegible] obuwia wskocz na [illegible] i zabierz [illegible] klucz.

Teraz [illegible] z [illegible]. Zejdź na [illegible] po schodach i [illegible] filmik [illegible] drogę do [illegible]. W [illegible] kończy się ten [illegible]. Na terenie [illegible] znajdują [illegible] bramę. Przejdź przez nią, wejdź na [illegible] i otwórz [illegible] znajdujące się na jej [illegible]. Idź [illegible] czas do przodu, aż znajdziesz lustro [illegible] go, [illegible] ten rozdział.

[illegible] The Beast King (Kraina Ziemi)

Kolejnym [illegible] jest Patrick Scott, prawdziwy twardziel. Chyba przyjdzie [illegible] na strychu [illegible] nawet [illegible] [illegible] śliskich, [illegible] schodów.

Earth Rift 1/3

Rozpoczynając [illegible] przed sobą, nie powinieneś mieć problemów z zauważeniem [illegible] i twojej [illegible] broni - beast claws. Zgłoś się jej [illegible], aby oczyścić sobie drogę z [illegible] [illegible], które znajdują się w najdalszym końcu pomieszczenia. Po [illegible] dziury w podłodze, wskocz w nią i zejdź po schodach jeszcze niżej. Rozwal kolejne skrzynie [illegible] w ścianie i przejdź przez nią na zewnątrz.

Idź w lewo, aż na podłodze znajdziesz znajomego [illegible]. Wskocz w niego i zejdź do [illegible], w którym [illegible] się przeciwnik do góry nogami. Na jej szczycie odwróć się i użyj [illegible], aby [illegible] się pod tobą. Zeskocz na dół i przejdź przez [illegible].

Po chwili będziesz musiał zmierzyć się [illegible]. Wdrapuj się coraz wyżej i wskocz do korytarza, który zaprowadzi cię do scourge'a. Zeskocz na dół i wróć na powierzchnię. Aby wyskoczyć przez [illegible], którą [illegible], musisz się tu dostać, najdalej musisz użyć scourge'a. Będąc już na [illegible] zamek dookoła [illegible] kierunku odwrotnym do kierunku ruchu wskazówek zegara, aż dotrzesz do wejścia. Skorzystaj z niego [illegible] w środku użyj scourge'a, aby wejść [illegible] piętro wyżej.

Tą drogą dotrzesz do pomieszczenia, w którym zaczęłaś poziom. Tu [illegible] scourge'a zdobędź potrzebny ci klucz. Bramę od tego klucza znajdziesz na [illegible] opuszczonym budynku, w którym go znalazłeś. Odszukaj ją, otwórz i przejdź na kolejny dziedziniec, gdzie będziesz musiał stoczyć [illegible] z [illegible]. [illegible] Pole chwilę, która nowszkanie w wyniku tej akcji, [illegible] są [illegible], ale gdy tylko się do nich zbliżysz, zacznie się [illegible] [illegible].

Earth Rift 2/3

Weź rurę, które znajdziesz pod koniec poprzedniej części tego etapu, i wskocz na znajdujący się przed tobą właz. Przejdź szeroko otwartego dla ciebie jaskini. Przez [illegible] na środku przeskoczysz [illegible] bicza na haku przyczepionym do sufitu. Po drugiej stronie przejdź obok [illegible], zniszcz go w miarę możliwości i [illegible] [illegible]. Po pokonaniu kilku [illegible] znajdziesz [illegible] w podłodze - wskocz w nią, aby, zakończyć tę część poziomu.

Earth Rift 3/3

Zaraz po rozpoczęciu tego poziomu będziesz musiał stoczyć walkę z grupą potworów, które wyskoczą z [illegible]. Z pomieszczenia, do którego prowadzą trzy wyjścia, nie [illegible] w to, które [illegible] wszedłeś. Wybierz przejście w lewo i pozostań przy [illegible], którą musisz [illegible]. Wróć się [illegible] przez drzwi [illegible] i użyj [illegible] w dół. W [illegible], do których [illegible] [illegible] wejdź na nią i [illegible], otwórz [illegible] znajdujący się tej [illegible] drzwi. Wróć się i przejdź przez [illegible].

Znajdziesz się na [illegible], na którym [illegible]. Wejdź na środka i użyj bicza, [illegible] się [illegible]. [illegible] twoim celem jest dach. Z niego [illegible] i [illegible] [illegible] do [illegible], w której znajdują się [illegible], użyj ich, aby [illegible].

[illegible] the Celestial (Kraina Powietrza)

Andy Darg [illegible] jak jego kumple, musi przejść swoją [illegible]. Jego niełatwym zadaniem jest przejście [illegible] na sto [illegible] z przeszkodami w postaci [illegible] z [illegible] headlessów.

Waste Wharf 1/2

Zeskocz na dół i wyciągnij [illegible]. Biegnij [illegible] [illegible] dotrzesz do [illegible], [illegible] w tej chwili broni. Weź windblade'a i rozwal [illegible] [illegible] do [illegible] bramy. Przejdź [illegible], zeskocz na dół, [illegible] przez następny korytarz i na jego końcu [illegible] w lewo. [illegible] tam kolejny zawór, przekręć go i wróć do korytarza.

Teraz [illegible] rurę, którą widziałeś w [illegible] i użyj [illegible] dwóch zaworów. Wskocz do niej i [illegible], aż znajdziesz się znowu na powierzchni. Rozglądnij się dokładnie, [illegible] [illegible] tej części drogi wróć do korytarza. Wdrap się na [illegible] i [illegible] wkoło dostrzeżesz do [illegible] [illegible] się klucz i [illegible] brama. Kiedy buty [illegible] spokojnie [illegible] klucz i przejdź przez bramę, aby [illegible] [illegible] podziemi.

Waste Wharf 2/2

Wejdź do pomieszczenia i zajmij się [illegible] [illegible], który znajduje się na końcu, poszukuj [illegible] drzwi od [illegible] znajdujących się w środku miejsca, w którym zaczynałeś [illegible]. Zejdź niżej i po rampie z desek [illegible] na górę, gdzie po [illegible] kilku potworów [illegible] drzwi w jednym z rogów pomieszczenia. Za nimi znajdziesz kolejne [illegible].

Gabe Gordon: The Demon (Fire Realm)

Gabe to facet, przed którym stoją niesamowite wyzwania. Wcielając się w jego postać, [illegible] musiał wykonać wiele niezmiernie ryzykownych skoków, wyrwać się z objęć [illegible] [illegible].

DoomForge 1/3

Użyj przełącznika, który [illegible] płomień. Podejdź przez metalowe drzwi, za którymi znajdziesz [illegible]. Użyj jej, aby rozwalić [illegible] i oczyścić sobie [illegible] do schodów, do których musisz wejść na górę. Na końcu korytarza znajdziesz się w podobnym [illegible]. Wskocz do niej i otwórz drzwi w pomieszczeniu, w którym się znajdziesz. Tą drogą [illegible] się [illegible] rurą.

Dalszą drogę [illegible] ci rozwalone i dojdziesz przez nie do drzwi, za którymi [illegible] w pobliżu korytarz i na jego końcu [illegible] przez [illegible] drzwi. W pomieszczeniu, do którego wejdziesz, [illegible] [illegible] [illegible] przez dziurę w ścianie. Przejdź do niej, skoczy [illegible] na dół, aby zakończyć tę część etapu.

DoomForge 3/3

Na tym [illegible] jest tylko jeden problem do rozwiązania - zabić Uni Psycho, zanim oni zabiją ciebie. Są dość humorystycznymi [illegible], [illegible] się stworzyć wielką kulę ognia, podobnie [illegible]. Jeśli [illegible] do nich, oni [illegible] do ciebie. Niemniej po ich zabiciu [illegible] [illegible] [illegible] dotrwać do końca etapu.

Ostatni rozdział

Po [illegible] rozdziałów przypisanych [illegible] jesteś gotowy do [illegible] czoła [illegible]. Wybierz swojego ulubionego bohatera i [illegible].

Nightmare Realm 1/2

Dokładnie naprzeciwko ciebie znajduje się ściana. Nie jest [illegible], możesz spokojnie [illegible] nią [illegible] i [illegible]. Znajdziesz tam [illegible], w twarz klauna, użyje go otworzy ci [illegible] dalej. Skorzystaj z niego i zeskocz dwa razy na dół [illegible], aby na [illegible] do [illegible], którą widać poniżej. Kolejny przełącznik, który znajdziesz w alkowie, uruchamia na chwilę [illegible] i otwiera [illegible]. Użyj go, wejdź na [illegible] i pomknij przez [illegible], który [illegible], gdy [illegible] z okiem.

Na końcu korytarza [illegible] się trzy [illegible]. Rozbij je i wskocz na [illegible]. Z niego skocz przez [illegible]. Wylądujesz na [illegible], na którym będziesz użyć [illegible]. Po [illegible] wejdź do [illegible] i w trumnie znajdziesz [illegible]. Wejdź po drabinie na górę, użyj [illegible], zeskocz na dół i [illegible] przez [illegible]. Koło [illegible] z okiem zobaczysz [illegible], [illegible] i popłyń po nie.

Nightmare Realm 2/2

[illegible] na ramę i skręć w prawo, aby schować się w alkowie. Użyj windblade'a, aby [illegible]. Zabicie oczu znajdujących się [illegible] ścianami otworzy je i [illegible] ci [illegible] amunicję. Po [illegible] tego obszaru [illegible] [illegible] w [illegible]. Zanim [illegible], wskocz w [illegible] i zjedź na [illegible], zbierając po drodze kilka [illegible].

Gdy [illegible] ostanie oko, zostaniesz zaatakowany przez [illegible]. Dalsza [illegible] [illegible] na [illegible] z wrzaskiem i [illegible]. Gdy [illegible], zacznij [illegible] w jego stronę i w [illegible] chwili odsuń się na bok, aby uniknąć trafienia. Strzel mu prosto w gębę z [illegible] cannon za [illegible] razem, gdy będziesz [illegible] [illegible].

Po pewnym czasie [illegible] [illegible] się na kawałki, ale to [illegible] walki. Na jego [illegible] [illegible], myli i znów będziesz musiał walczyć. Strzelaj [illegible], aż [illegible] i [illegible] dusze. [illegible] musisz [illegible], czekać na [illegible], aż ostatecznie je uwolnisz.

DOSTĘPNE ARCHIWALIA Action PLUS

01/2000 styczeń — cena 3,50

Instrukcja: Motorhead

Solucje: Darkstone, Revenant, Nocturne, Rainbow Six: Rogue Spear, Armageddon's Blade

Poradniki: Might & Magic VII cz. 2

Hacker: Save Game Show, Wytrychy, Magic Trainer Creator, Budka Suflera, Tipsy

03/2000 marzec — cena 3,50

Instrukcja: Actua Soccer 3

Solucje: Age of Empires II, Codename Eagle, Half-life: Opposing Forces, Septerra Core, Tomb Raider IV cz. 2, Wheel of Time

Poradniki: Faraon, Tipsy, Budka Suflera

04/2000 kwiecień — cena 3,50

Instrukcja: Plane Crazy

Solucje: Ultima IX - Ascension, Planescape: Torment PL, Final Fantasy VIII, Rayman 2, SWAT 3, Mortyr

Hacker: Easter Eggs, Save Game Show, Budka Suflera, Tipsy

05/2000 maj — cena 3,50

Instrukcja: Incoming

Solucje: Faust, Liath, Planescape: Torment cz. 2, Nox, H&D: Fight for Freedom, GTA 2, Battlezone II

Poradniki: Might & Magic VIII, Close Combat 4, The Sims

Hacker: Save Game Show, Budka Suflera, Tipsy

06/2000 czerwiec — cena 3,50

Instrukcja: G-Police

Solucje: Aztec, Crusaders of Might and Magic, Crystal Key, Messiah, Might and Magic VIII, Nox cz. 2, Soldier of Fortune

Poradniki: Demise

Hacker: Save Game Show, Tipsy

07-08/2000 lipiec/sierpień — cena 3,50

Solucje: Freespace 2, Star Trek: Armada, Star Wars: Force Commander, Nomad Soul, Traitors Gate, Wehikuł czasu / Time Machine, Devil Inside, Martian Gothic: Unification, Settlers 3: Misja Amazonek

Poradniki: Fallout 2 - sekrety

Hacker: Tipsy

09/2000 wrzesień — cena 3,50

Instrukcja: Ultimate Race Pro

Solucje: Dino Crisis, Pompei: Legenda Wezuwiusza, Vampire - Redemption, Majesty, Evolva, Ground Control, Thief 2: The Metal Age

Poradniki: Demise

Hacker: Save Game Show, Tipsy

10/2000 październik — cena 3,50

Instrukcja: M.A.X. 2

Solucje: Deus Ex, Icewind Dale, MDK II, Diablo II, Longest Journey

Poradniki: Shogun: Total War, Thief II cz. 2

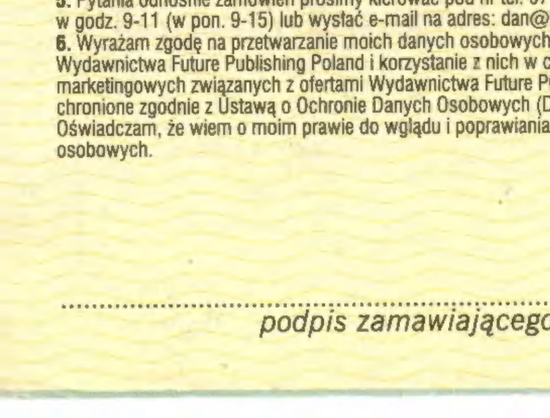
Hacker: Tipsy

11/2000 listopad — cena 3,50

Instrukcja: MIG Alley

Solucje: Agharta, Dark Reign 2, Deus Ex cz. 2, Hype, Larry 7, Thief 2 cz. 3, Warlords: Battlecry

Hacker: Save Game Show, Tipsy



Tak, wzrok was nie myli - to już trzecia edycja największego zbioru porad i pomocy dla graczy w tej części Wszechświata! Zawiera wszystkie solucje, poradniki, odcinki Hackera i Save Game Show i Tipsy, jakie ukazały się w Action Plusie do października 2000 roku! Całe archiwum na jednym dysku!!! Ale to nie wszystko, bo na krążek trafiła również większość save, patchy i trainerów znajdujących się na stronie Action Plusa w Internecie! Tylko te najstarsze musiały ustąpić miejsca nowościom, dzięki czemu powstał godny następca poprzednich Tipsomaniaków. Z nami zapomnisz o istnieniu czegoś takiego jak porażka!

Zamawiam:

- ☐ CD-ROM TIPSOMANIAK edycja 3 ..... 25,00 zł
- ☐ Nr archiwalne **Action Plus** (1 egzemplarz - 3,50 zł)

Action Plus numer: .....

.....

Łącznie kwota do zapłaty: .....

Proszę o przesłanie faktury VAT. ☐

Nasz NIP: .....

Upoważniamy Wydawnictwo Future Publishing do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy. ☐

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. Termin realizacji zamówienia - do 4 tygodni od daty nadania przekazu.
3. Ewentualne reklamacje należy zgłosić w terminie do 3 miesięcy od daty nadania przekazu.
4. W związku z wejściem w życie od dnia 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH, a wyłącznie FAKTURY VAT.
5. Pytania odnośnie zamówień prosimy kierować pod nr tel. 071/3437071 wew. 337, 338 w godz. 9-11 (w pon. 9-15) lub wysłać e-mail na adres: dan@futurepublishing.com.pl
6. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Future Publishing Poland i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Future Publishing Poland. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

.....
podpis zamawiającego

pieczątka firmy

imię i nazwisko (czytelnie)

Zamawiam:

- ☐ CD-ROM TIPSOMANIAK edycja 3 ..... 25,00 zł
- ☐ Nr archiwalne **Action Plus** (1 egzemplarz - 3,50 zł)

Action Plus numer: .....

.....

Łącznie kwota do zapłaty: .....

Proszę o przesłanie faktury VAT. ☐

Nasz NIP: .....

Upoważniamy Wydawnictwo Future Publishing do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy. ☐

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. Termin realizacji zamówienia - do 4 tygodni od daty nadania przekazu.
3. Ewentualne reklamacje należy zgłosić w terminie do 3 miesięcy od daty nadania przekazu.
4. W związku z wejściem w życie od dnia 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH, a wyłącznie FAKTURY VAT.
5. Pytania odnośnie zamówień prosimy kierować pod nr tel. 071/3437071 wew. 337, 338 w godz. 9-11 (w pon. 9-15) lub wysłać e-mail na adres: dan@futurepublishing.com.pl
6. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Future Publishing Poland i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Future Publishing Poland. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

.....
podpis zamawiającego

pieczątka firmy

imię i nazwisko (czytelnie)

Zamawiam:

- ☐ CD-ROM TIPSOMANIAK edycja 3 ..... 25,00 zł
- ☐ Nr archiwalne **Action Plus** (1 egzemplarz - 3,50 zł)

Action Plus numer: .....

.....

Łącznie kwota do zapłaty: .....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. Termin realizacji zamówienia - do 4 tygodni od daty nadania przekazu.
3. Ewentualne reklamacje należy zgłosić w terminie do 3 miesięcy od daty nadania przekazu.
4. W związku z wejściem w życie od dnia 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH, a wyłącznie FAKTURY VAT.
5. Pytania odnośnie zamówień prosimy kierować pod nr tel. 071/3437071 wew. 337, 338 w godz. 9-11 (w pon. 9-15) lub wysłać e-mail na adres: dan@futurepublishing.com.pl
6. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Future Publishing Poland i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Future Publishing Poland. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

.....
podpis zamawiającego

Tipsy

Airfix Dogfighter

Wpisz podczas gry:
hybris - God Mode
hefaistos - wszelka broń
athena - najwyższy Tech Level
admiral - wszelkie odznaczenia
autopilot - autopilot :)
racerwagen - he, he, czym to człowiek nie lata :)
slomo - wszyyystkooo jeeesttt wooolneee
birgeroco - a teraz szybkie!
hades - przegrałeś :(

Wpisz to w "mission selection screen":
prometheus - dostęp do wszystkich misji

Baldur's Gate 2

Edytuj plik Baldur.ini, znajdź sekwencję zatytułowaną: Program Options. Zaraz pod nią wpisz: Debug Mode = 1. Zgraj plik, uruchom grę. Naciśnij w czasie gry Ctrl i spację, by wywołać konsolę. Teraz wpisz kod, naciśnij Enter.

CLUAConsole:SetCurrentXP("xxx") - dostajesz xxx punktów doświadczenia (ale nie więcej niż 2 950 000!) dla zaznaczonej właśnie postaci.
CLUAConsole:AddGold("xxx") - dostajesz xxx złota. Nie radzę stosować tego tipsa, gdy użyłeś kodu na punkty doświadczenia (i na odwrót!).
CLUAConsole:CreateItem("kod przedmiotu", xxx) - dostajesz xxx sztuk wybranego przedmiotu. Poniżej kody części przedmiotów (resztę sprawdźcie sami):
chan06 - Drizzt's +4 Chainmail
leat08 - Studded Leather +3:Shadow Armor
plat05 - Full Plate +1
helm04 - Helm of Defense
shld04 - Medium Shield +1
shld06 - Large Shield +1
shld17 - Buckler +1
ring07 - Ring of Protection +2
ring08 - Ring of Wizardry
brac14 - Bracers of Defense AC 4
clck02 - Cloak of Protection +2
belt06 - Girdle of Hill Giant Strength
boot01 - Boots of Speed
staf08 - Martial Staff +3
hamm08 - War Hammer +2
sw1h09 - Short Sword +2
sw1h40 - Blade of Roses (LongSword +3 +2Cha)
sw1h49 - Ninja-To +1
sw2h09 - Warblade (2-H sword +4)
bow18 - Shortbow +2
bow17 - Longbow +2
slng03 - Sling +3
ax1h03 - Battle Axe +2
halb03 - Halberd +2

MoveToArea("xxx") - przenosi cię do lokacji o kodzie xxx. Pamiętaj, by przed wpisaniem tego tipsa zaznaczyć całą drużynę! A oto lista lokacji:

Temple District	= AR0900
Graveyard District	= AR0800
Slums District	= AR0400
Waukeens Promenade	= AR0700
Government District	= AR1000
Bridge District	= AR0500
Docks District	= AR0300
CityGates	= AR0020
Umar Hills	= AR1100
Suldanesslar	= AR2500
The Nine Hells	= AR2900
Domain of the Dragon	= AR1201
Asylum Dungeon	= AR1512
Bodhis Dungeon	= AR0801
Astral Prison	= AR0516
Planar Sphere	= AR0411
Cult of the Unseeing Eye	= AR0202
Rift Dungeon	= AR0204
Demon Outerworld	= AR0414
De'Arnise Hold	= AR1300
Trademeet	= AR2000
Druids Grove	= AR1900

Blair Witch Project Vol 1: Rustin Parr

Naciśnij F10 i wpisz:
IWORKFORGOD - God Mode
GETINTOMYBELLY - wszelka broń
BIGHEAD - Big Head Mode
GIBNPLENTYT2000 - wyglądasz jak Terminator
GIVEMEFAITH - maks. zdrowie
NOD3D - niewidzialność
HELLFREEZEOVER - zamraża wroga
BIGSTICKOFDEATH - shotgun
MEDIUMRARE - kusza
GOODTIMESMAN - dynamit
BURNYOURASSOFF - miotacz ognia
MEETMYPALTOMMY - pistolet maszynowy
SMILEYNOMORE - strzelba na słonie!
SUNOFGOD - miotacz promieni
IAMAWIMPFORTHIS - 100 naboi
RECHARGE - ładuje baterię latarki
THEDOGFARTED - maska gazowa
ICANSEE - noktowizor
WWBEWARE - srebrne kule
VAMPBEWARE - Lith Bullets
DEMONBEWARE- Mercy Bullets
ISUCK - niski poziom trudności gry
IRULE - wysoki poziom trudności gry
COMBATISSCARY - łatwa walka wręcz
PUZZLESARESCARY - proste zagadki
INSTANTCRASH - ajjjj!
THUNDERSTORM - wywołujesz burzę
SNOWSTORM - ...a teraz zamieć
FLAMEONASTICK - Flaming Ammo

Tipsy o nieokreślonym działaniu:
NUKEFARTTIME, OLDHAT, BLANK, DARK, STEP.

Pokwitowanie dla poczty

zł ..... gr .....
słownie złotych
groszy jak wyżej
wpłacający .....
Dokładny adres .....
PIN .....
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000
stempel
podpis przyjmującego .....
pobrano opłatę
zł .....

Pokwitowanie dla banku

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

Pokwitowanie dla wpłacającego

Action PLUS ®

Blair Witch Project Vol 2: Coffin Rock

Naciśnij F10 i wpisz:
IWORKFORGOD - God Mode
GETINTOMYBELLY - wszelka broń
BIGHEAD - Big Head Mode
GIBNPLENTY - hm???
T2000 - wyglądasz jak Terminator
GIVEMEFAITH - maks. zdrowie
NOD3D - niewidzialność
HELLFREEZEOVER - "mrozi" wrogów
BIGSTICKOFDEATH - shotgun
MEDIUMRARE - kusza
GOODTIMESMAN - dynamit
BURNYOURASSOFF - miotacz ognia
MEETMYPALTOMMY - pistolet maszynowy
SMILEYNOMORE - strzelba na słonie

Cossacks - European Wars

Naciśnij Enter i wpisz:
supervizor - Fog of War On/Off
money - surowce
izmena - zamień się miejscami z graczem x (1-9 - wybór z klawiatury numerycznej!)
multitvar - naciśnij "p", a dostaniesz dostęp do wszystkich jednostek
www - aktywizuje niemal wszystkie poprzednie cheaty

Cue Club

Oto, jakie "efekty" w CUE CLUB można uzyskać wpisując odpowiednie kody (w wirtualnych salach):
ccc>bombs - bile będą wybuchać
ccc>gravity - bile przyciągają się i zlepiają
ccc>marbles - bile stają się przezroczyste
ccc>sfx - śmieszne dźwięki, gdy bile uderzają o siebie

Delta Force: Land Warrior

Naciśnij tyldę [~] i wpisz:
drury - maks. amunicji
kariya - nieskończona amunicja
roy - God Mode
corbet - niewidzialność
domi - wsparcie artyleryjskie

FIFA 2001

Wpisz w Main Menu:
Gimmethemoney - kasa
Playersmaybe - wolni (free) gracze
Bigheads - Big Head Mode

Heavy Metal F.A.K.K. 2

Wybierz: Select Video/Audio Menu=>Advanced Options=>Checkmark Console. W czasie gry naciśnij tyldę [~] i wpisz:
god - God Mode
wuss - wszelki oręż
notarget - wrogowie cię nie atakują
noclip - przechodzenie przez ściany
give all - wszelka broń, przedmioty itd.
health 100 - zdrowie na maks.
hide - niewidzialność
show - anuluje poprzedni cheat
killclass (nazwa klasy) - zabija wszystkich wrogów z danej klasy
eventlist - wyświetla wszystkie możliwe komendy konsoli
map # - skok do mapy o nazwie # (patrz niżej)
Lista map: blood; cemetary; cliff1; cliff2; creeperpens; end; fakkhouse; fog; gruff; gruff_cinema; homes1; homes2evil; homes2good; intro; landersroost; oracle; oracleway; otto; over; shield; swamp1; swamp2; swamp3; towncenter_evil; towncenter_good; training; under; water; zoo.

Heroes Chronicles: Master Of The Elements

Podczas gry naciśnij Tab, by wejść w "talk-mode". Teraz wpisz kod i naciśnij Enter (tipsy te powinny zadziałać zresztą w KAŻDEJ grze z serii Heroes Chronicles - a na pewno w Heroes Chronicles: Clash Of The Dragons).
nwcredpill - wygrywasz
nwcbluepill - przegrywasz
nwcneo - skok na następny level
nwcmorpheus - morale na maxa
nwcfollowthewhiterabbit - maksymalne szczęście
nwcnebuchadnezzar - żadnych restrykcji (?)
nwcwhatisthematrix - widzisz całą mapę
nwcignoranceisbliss - ukrywasz mapę
nwcoracle - widzisz "mapę skarbów" (puzzle map)
nwcphisherprice - szalone kolory
nwcagents - masz 10 black knights
nwctrinity - 5 archangels
nwclotsofguns - wszystkie maszyny oblężnicze
wczion - wszystkie budowle
nwcthereisnospoon - 999 Mana + wszystkie zaklęcia
nwctheconstruct - 100 000 jednostek złota + 100 jednostek każdego surowca

No One Lives Forever

Naciśnij T i wpisz:
mpimyourfather - God Mode
mpwegotdeathstar - nieskończona amunicja
mpkingoftehmonstars - wszelka broń + amunicja
mpmaphole - wygrywasz misję
mpdrdentz - zdrowie na maxa
mpwonderbra - maks. pancerz
mpyoulooklikeyouneedamonkey - hm, zdaje się, że to daje coś do pancerza?
mpgoattech - wszystkie upgrade'y broni
mpmiked - pa, pa
mpbuild - sprawdź :)
mpasscam - widok w TPP
mprosebud - dostajesz coś dziwnego...

PacMan: Adventure in Time

Naciśnij Esc i wpisz:
IAINTSCARED - God Mode
SHOWMETHEMAZES - dostępne wszystkie levele
INEEDTHEPOINTS - wygrywasz level
INEEDANEXIT - jw.
HONEYISHRUNKPACMAN - mały PacMan
HONEYIBLEWUPPACMAN - duży PacMan
UPCLOSEANDPERSONA - widok w FPP!
BEINGPACMANOVICH - jw.
GETALIFE - masz 1 życie więcej
KILLME - aaargh!
PACSTATS - FPS i tym podobne bajerki

Rune

Edytuj plik user.ini. Znajdź literki "G=" i "T=", po czym zastąp je czymś takim: zamiast "G=" wpisz "G=God", a "T=" zamień na "T=CheatPlease". Mówiąc ściślej, możesz God i Cheatplease dopisać do jakiegokolwiek innego nieobłożonego klawisza, ale tak będzie najwygodniej. Zacznij grać, po czym najpierw naciśnij T, by zaktywizować cheaty, a potem G, by dostać God Mode. Tę czynność ponawiaj na każdym levelu. Możesz też sobie dopisać "fly" (latanie) i "walk" (anulowanie latania) do wolnych klawiszy. Mało? No to masz jeszcze: invisible, ghost, amphibious (znaczenie ich jest chyba jasne?)

Inna metoda
Naciśnij tyldę (~), by wejść do konsoli (możesz też nacisnąć Tab), i wpisz:
CHEATPLEASE - aktywizuje cheaty
GOD - God Mode
GHOST - przenikanie przez ściany
FLY - latamy
WALK - wyłączamy latanie
BEHINDVIEW 0 - widok w FPP
PLAYERSONLY - zamraża wszystkich prócz gracza
KILLPAWNS - wykańcza wrogów na planszy Kill All Enemies
TOGGLEFULLSCREEN - tryb pełnoekranowy on/off
PREFERENCES - więcej skomplikowanych opcji :) w menu
SUMMON (przedmiot) - daje ci przedmiot o nazwie: VikingShortSword; VikingBroadSword; VikingShield; VikingShieldCross; GoblinAxe; GoblinShield; Dwarf BattleSword; DwarfBattleAxe; DwarfBattleHammer; DwarfWorkSword; DwarfWorkHammer; DwarfBattleShield; RuneOfPower; RuneOfPowerRefill; RuneOfHealth; RuneOfStrength; MagicShield; DarkShield; RustyMace; RomanSword; SigurdAxe; HandAxe; Torch.
SWITCHCOOPLEVEL (level) - skok na level o danej nazwie + wszystkie aktualnie posiadane przedmioty
OPEN (level) - ładuje mapę o danej nazwie
Jump to Level (level) - skok na poziom o danej nazwie: intro (intro movie); ragnarvillage (begin movie); ragnarvillage2; sailingship (level transition); sinkingship; sinkingship2; deepunder1odin; deepunder1odinbv; deepunder3; deepunder4; hel1; hel1a; hel1a2; hel1b; hell2end; hel3a; hel3b; hellift; goblin1; goblin2; trialpit; beetlefly (level transition); thorapproach; thor1; thormap3; thormap4a; thormap4b; thormap5a; thormap5b; thormap6loki; mountain1; mountain2; dwarftrans; dwarf1wwheel; dwarfmap2; dwarfmap3a; dwarfmap3b; dwarfmap5a; dwarfmap5b; dwarfmap6darkdwarf; loki1; loki1a; lokimaze; loki2; loki3a; loki3b; villageruin; asgard (end movie)

Tony Hawk's Pro Skater 2

Cheat Mode
Spauzuj grę, naciśnij i przytrzymaj 7 na klawiaturze numerycznej. W tym czasie naciskaj kolejno: spacja, spacja, spacja, C, V, Up, Down, Left, Up, C, V, spacja, V, B, spacja, V, B. Jeśli wszystko zrobiłeś jak trzeba, ekran gry drgnie (albo zafaluje). Teraz wybierz opcję End Run z "pause menu". W efekcie masz wszystkie cheaty, sekwencje FMV i skaterów do swej dyspozycji.
Chudy skater
Naciśnij i trzymaj 7 na klawiaturze numerycznej, a jednocześnie naciskaj:
spacja, spacja, spacja, spacja, C, spacja, spacja, spacja, spacja, C, spacja, spacja, spacja, spacja, C. (A jak za mało chudy - powtarzaj operację do woli.)
Neversoft Skater
Naciśnij i trzymaj 7 na klawiaturze numerycznej, a jednocześnie naciskaj: Up, C, C, V, Right, Up, B, V. W efekcie masz skatera z Neversoft Dev Team.
Lepsze umiejętności skatera
Naciśnij i trzymaj 7 na klawiaturze numerycznej, a jednocześnie naciskaj: spacja, V, B, C, V, Up, Down.
Turbo Mode
Naciśnij i trzymaj 7 na klawiaturze numerycznej, a jednocześnie naciskaj: Down, C, V, Right, Up, B, Down, C, V, Right, Up, B.
Gruby Skater
Naciśnij i trzymaj 7 na klawiaturze numerycznej, a jednocześnie naciskaj: spacja, spacja, spacja, spacja, Left, spacja, spacja, spacja, spacja, Left, spacja, spacja, spacja, spacja, Left. (Też można powtarzać do woli.)
Blood Mode
Naciśnij i trzymaj 7 na klawiaturze numerycznej, a jednocześnie naciskaj: Right, Up, C, V.

Na wszelki wypadek wyjaśniam, że Left to lewy klawisz kursora, Right - prawy itd.

JUŻ 1 GRUDNIA!

Scan Vangis 2013 for www.retroreaders.makii.pl

Jan Kobuszewski, Krzysztof Kolberger, Gabriela Kownacka, Piotr Fronczewski, Marek Perepeczko, Jan Piechociński, Henryk Talar, Wiktor Zborowski

w największej przygodzie Twojego życia:

FORGOTTEN REALMS

Baldur's Gate™ II

GRA BALDUR'S GATE 2 TO ZDANIEM SPECJALISTÓW JEDNA Z NAJLEPSZYCH GIER KOMPUTEROWYCH:

CD ACTION 9/10

CLICK! 6-/6

GRY KOMPUTEROWE 91%

MAGAZYN IO 95%

RESET 9/10

NEW S SERVICE 9/10

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH 9/10

Więcej informacji o grze: http://bg2.cdprojekt.com

* Baldur's Gate 2 działa w rozdzielczości 640x480 oraz 800x600 zaś w trybach nieoficjalnychod 1024x768 do 1600x1200!

Pamiętaj! Tylko oryginalna kopia gwarantuje pełną satysfakcję, ekskluzywne wydanie oraz poprawne działanie i darmową pomoc techniczną.

Kontynuacja Baldur's Gate, jednej z najlepszych gier komputerowych nadchodzi! Druga część zaskoczy Cię jeszcze większym rozmachem wykonania oraz setkami usprawnień – począwszy od sposobu obsługi, poprzez nieliniową fabułę z wieloma drogami prowadzącymi do osiągnięcia celu, a skończywszy na jeszcze bardziej dopracowanej grafice*. Fascynujący świat pełen niebezpieczeństw, heroicznych walk oraz niezwykłych przygód już niedługo pochłonie Cię bez reszty. Przygotuj się na nowe wyzwania i przygody.
Udowodnij, że Twoje bohaterstwo nie jest jest już tylko legendą...

Dlaczego musisz mieć Baldur's Gate 2:
- Jest to najlepsza gra RPG, zarówno dla wielbicieli gatunku, jak i nowicjuszy.
- Jest opracowana w doskonałej polskiej wersji językowej. Dzięki pracy doświadczonego zespołu lokalizacyjnego (odpowiedzialnego m.in za Baldur's Gate, Torment, Icewind Dale) Baldur's Gate 2 przemówi do Ciebie w ojczystym języku, co pozwoli Ci się skoncentrować na największych subtelnościach rozgrywki.
- Jest obecnie najbardziej rozbudowaną i zaawansowaną produkcją w dziejach gier, a wykreowana rzeczywistość najbliższa ideałowi tętniącej życiem wirtualnej rzeczywistości.
- Zajmuje 4 płyty CD wypełnione po brzegi ogromnym, niesamowicie rozbudowanym światem, którego złożoność wprawi Cię w zachwyt.
- Ma wspaniałą, obszerną instrukcję, która niepostrzeżenie wprowadzi Cię w świat gry.
- W pakiecie znajdziesz wyjątkowe dodatki związane z grą m.in. mapę, podkładkę pod mysz, kartę podręcznej pomocy oraz dysk ze ścieżkami audio (77 min.) oraz dodatkową postacią i broniami.
- Kupując jedną grę najwyższej jakości bawisz się kilka razy lepiej i dłużej niż wieloma innymi.
- A co najważniejsze wierzymy, że przyjemność z gry przewyższy wszystko, co do tej pory poznałeś.

Specjalne ekskluzywne, polskie wydanie zawiera:

- Grę na 4 płytach CD
- Wyjątkowy dysk CD z muzyką w formacie audio (77 min.) oraz ciekawymi dodatkami do gry m.in. nowymi, potężnymi broniami.
- Mousepad,
- Kartę podręcznej pomocy
- Mapę
- Instrukcję do gry

CENA 159 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

Interplay OFFICIAL Licensed Product BioWare Advanced Dungeons & Dragons

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA ZAMÓW JUŻ DZIŚ (0-22) 519 69 69 www.wirtualny.com

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce CDPROJEKT www.cdprojekt.com

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65

BALDUR'S GATE™ II: SHADOWS OF AMN™: Produkcja i © 2000 BioWare Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Baldur's Gate, Shadows of Amn, Tales of the Sword Coast, Forgotten Realms, logo Forgotten Realms, Advanced Dungeons & Dragons, logo AD&D i logo TSR logo są znakami towarowymi TSR, Inc, części Wizards of the Coast, Inc. i są używane przez Interplay na podstawie licencji. Wszelkie prawa zastrzeżone. BioWare i logo BioWare są znakami towarowymi Bioware Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Black Isle Studios i logo Black Isle Studios są znakami handlowymi Interplay Entertainment Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie inne znaki towarowe są zastrzeżone i należą do ich prawnych właścicieli. Wyłączna dystrybucja Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin jest zarejestrowanym znakiem handlowym Virgin Enterprises Ltd. Wszelkie prawa zastrzeżone.